NOVIEMBRE 2001

TRAMA

8 páginas más por el mismo precio

Quim Bou

Sinse ntido

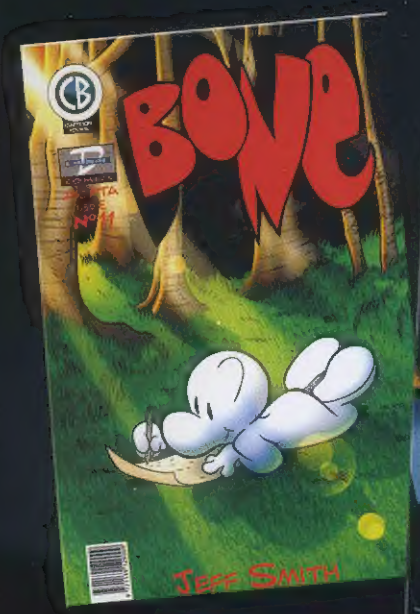
Hitman

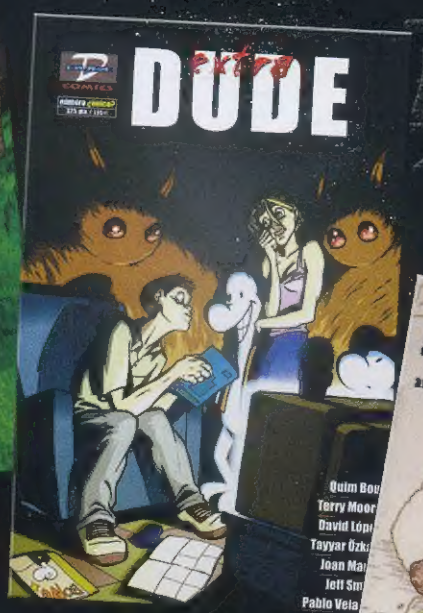
P.C. Russell

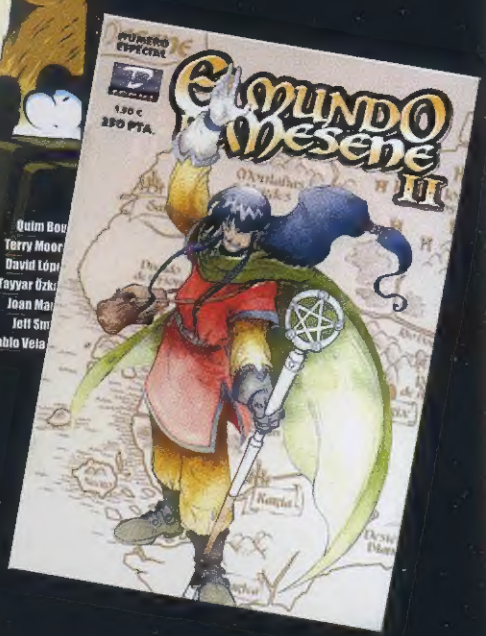
revista mensual y gratuita sobre la historieta

8

OTAKULAND
DISTRIBUCIONES, S.L.







DISTRIBUIDOR EN EXCLUSIVA DE: DUDE CÓMICS, MANGALINE, MACFARLANE TOYS

...ADEMAS: MATERIAL DE ZINCO, MANGA, IMPORTACION...

Tfno: 91 666 96 52 / 55 - Fax: 91 666 93 74
Polígono Santa Ana, C/ Berbiquí 21,
28529 Rivas Vaciamadrid, Madrid

Director: Fernando Tarancón
Subdirector: Koldo Azpitarte
Producción: Jesús Serrano
Noticias Europa: Ricardo López
Redacción: Gorka Omaetxebarria, Yahvé Mediavilla, Roberto Rabasot, Gorka Dominguez, Félix Pascual y Raúl Sastre
Studio Titanic: Alex San Vicente
Correctora: Soraya Pollo
Portada: P.C. Russell
Diseño de maqueta: Eli Vivanco
Maquetación: Jesús Serrano

Edita: ASTIBERRI S.L.
Apdo 485
48080 Bilbao
e-mail: trama@astiberri.com
Teléfono: 944 790 984

www.astiberri.com

Filmación e impresión:
ELKAR S. COOP.

Depósito legal: BI 44/01

Las ilustraciones son marcas registradas y Copyright de sus autores y editores, su uso es meramente informativo.

Las opiniones vertidas en los artículos tratan de reflejar la opinión de los articulistas (por mucho que el director intente llevarles por el buen camino).

Además de las fuentes propias y del clásico sistema del telefonazo, muchas de las informaciones aquí recogidas provienen de la red. Las webs que más hemos usado para informarnos son www.dreamers.com (y todas las páginas allí alojadas, que son muchas). www.bdparadisio.com, www.comicon.com/newsrama, www.comicscontinuum.com.

FE DE ERRATAS:
Como pueden suponer, el artículo del número anterior sobre Brut cómix no llevaba el mismo subtítulo que el realizadoen el número 6 sobre Edicions De Ponent por la falta de imaginación de sus autores, fue, obviamente, un error de maquetación.

(Menos mal que nadie se queja de los verdaderos errores)

4 Entrevista con Craig Russell
16 Noticias
21 Hitman
27 Previews
32 Quim Bou
36 Brut Comix
42 Reseñas
47 Checklist

Editorial

Cumpliendo una tradición no escrita en el mundo editorial historietístico, hoy vamos a realizar el consabido editorial llorón, aunque para ser un poco originales vamos a evitar temas como el clásico "*el fin de los tebeos está cercá*" o el no menos tópico "*estamos hartos de que nos vilipendien, somos un **ARTE** con mayúsculas*". Sí, amigos, en lugar de ello nos vamos a centrar en el más simple y aburrido argumento de... (¡tachan, tachan!): "*Oh, Dios mio, no llegoatiemponollegoatiemponollegoatiemponollegoatiempo*", que unido al "*porqueamiporqueamiporqueamí*" viene a explicar de manera científica el porqué de los continuos retrasos en las editoriales pequeñas, nuevas y/o independientes (¿se puede ser pequeña y dependiente?). Sí, despues de numerosas pruebas empíricas sufridas en carne propia y ajena, podemos afirmar categóricamente que este tipo de microeditoriales genera una acumulación de mala suerte, casualidades malditas y despistes desastrosos verdaderamente alarmantes, todo esto genera en el editor falta de sueño, úlcera gastroduodenal, irritabilidad, depresión, propensión al divorcio, pérdida de relaciones sociales etcétera etcétera.

Bueno, que a pesar de todo esperamos llegar a tiempo a Expocomics con el ***Grendel***, y a navidades con el ***Aproximativement***, y a...

¿POR QUÉ NUESTROS PROTAGONISTAS NO HAN ENTREGADO SU COMIC?
AMIGO LECTOR... TIENES UNA GRAN OPORTUNIDAD... ¡ELIGE TU EXCUSA!
STUDIO TITANIC, LA TIRA INTERACTIVA
©SANVI...
EDITOR
ZORIONAK JON!

Phillip Craig Russell

Planeta publica este mismo mes el primer tomo de Killraven, dentro de su colección Clásicos Marvel en Blanco y Negro. Con un futuro segundo tomo concluirá el esperado rescate de un material tan interesante como prácticamente desconocido. Coincidiendo con esta reedición, os ofrecemos una entrevista a Phillip Craig Russell, su excelente dibujante.

Koldo Azpitarte y Gorka Domínguez

Trama (T): En la relación que elaboras de tus obras, y que regularmente actualizas en tu página web, sueles calificar a ciertas obras tuyas como *Opus* para destacarlas del resto de tu producción, que, en ocasiones, ni siquiera mencionas. ¿Cuáles son las razones que te llevan a considerar o no una obra tuya como un *Opus*?

Phillip Craig Russell (PCR): Es algo muy sencillo: si es una creación mía en la que mantengo el control creativo, es un *Opus*. Por ejemplo, entintar a otra persona es para mí un trabajo porque la obra es suya, y, por lo tanto, no lo considero un *Opus*. Trataré de hacer una buena labor, pero no es mi obra. Colaborar con otro artista, por ejemplo realizando los *layouts* y entintando mientras ese artista hace el lápiz, (como hago con Galen Showman) pienso que sigue reflejando mi visión de la historia y lo considero parte de la lista de *Opus*. Alguien, creo que en el *Comics Journal*, dijo que yo ponía números a mis obras importantes y eso no es cierto. *Robin 3000* no es una obra que yo estime importante y, sin embargo, la incluyo en la lista. Lo único que significa es que, para bien o para mal, la responsabilidad creativa es mía [risas].

T: Los derechos de autor tampoco son un criterio para considerarlo como parte de ese listado.

PCR: El que considere una obra mía como un *Opus* sólo significa que la siento como mía, como personal, no tiene que ver nada con la propiedad. Con independencia de la calidad de cada uno de mis trabajos, cuando los controlo, cuando puedo decir que el resultado final ha dependido de mí, es un *Opus*, aunque sea un trabajo de encargo. Es por eso que los entintados no son *Opus*, y los trabajos primerizos, aunque muy flojos, sí lo son.

T: De hecho, tienes una historia del casi olvidado personaje de *Dark Horse, X*, que tan sólo dura tres páginas y está incluida en tu lista.

PCR: Creo que es algo que funciona por sí mismo al margen del resto del tebeo y en lo que tuve control creativo absoluto. Por eso lo incluyo, del mismo modo que incluyo otras historias cortas creadas por mí. Ya puestos, las historias de una página de *King of the Castle* que realicé para *National Lampoon* serían la mínima expresión, y la seis están incluidas, aunque como un conjunto.

T: Empecemos el repaso de tu obra siguiendo los *Opus*. El Opus 1 es *The Chimera*. ¿Se trata realmente de tu primera obra o de la primera de la que asumes la autoría?

PCR: Efectivamente, ésa es la primera obra que considero realmente mía. Llevaba ya un tiempo trabajando para Marvel Comics, donde empece mi carrera profesional con unas historias cortas para *The Chamber of Chills*. Luego vinieron los números de *Ant Man* (Marvel Feature 9 y 10), *Iron Man, Doctor Extraño* y otras

cosas sueltas, hasta que finalmente llegó la serie regular de *Killraven*. En aquella época estaba muy influenciado por el libro de Phillipe Jullian, *Dreamers of Decadence*, que trataba sobre los simbolistas, así que hice las veinte primeras páginas de lo que luego sería el primer anual del *Dr. Extraño*. Más tarde, me puse a dibujar *The Chimera*, que era un portafolio a lápiz, sin tinta alguna, por lo que tardé unos años en encontrar un editor adecuado, nadie quería saber nada de él. Lo dibujaba en los ratos libres que me dejaba *Killraven*.

T: ¿Esa historia del *Doctor Extraño* es la que usaron sin tu permiso?

PCR: Sí. Roy Thomas me compró las veinte páginas que había dibujado y éstas fueron parcialmente usadas en el primer número de la serie del *Doctor Extraño*. En realidad, lo que hicieron fue recortar viñetas de mi historia e introducirlas en una otra sin acreditarme en absoluto como dibujante. No culpo a Roy, porque creo que su intención era que Steve usara las páginas como un capítulo de la nueva historia y no dio permiso a Frank Brunner para que desmantelara mi cómic viñeta a viñeta. Más tarde, tras mis reiteradas quejas, decidieron usar mi relato para un anual y Marv Wolfman se encargó de adaptarlo en 35 páginas de un total de 60. Este cómic de 35 páginas es el que yo llamo Opus 2, ya que esencialmente es una historia en la que tengo el control creativo.

T: Aunque finalmente cada uno quedó en su sitio y pudiste publicar tu versión de la historia.

PCR: Sí, años más tarde, ya en los 90, traté de reeditar el anuario y propuse añadirle trece páginas nuevas para completar un álbum de 48 que podía ser editado en formato prestigio. Bob Harras accedió, así que eché mano de mis originales, o, mejor dicho, de las copias, ya que los verdaderos originales no los conservaba, y me puse a estudiar como ampliar la historia. Pronto me di cuenta de que mi estilo actual no pegaba en absoluto con el de veinte años atrás, por lo que decidí reentintar todo lo antiguo de modo que casara mejor. Cuando comencé a entintar de nuevo, descubrí que el diseño de página tampoco me gustaba, así que mi única opción era redibujarlo entero. Comencé tan ingente labor y, cuando llevaba un puñado de páginas, me dije: *"ya que va a costarme tanto trabajo, ¿no sería mejor pensar un poco mejor la historia y cambiar alguna cosa?"*. Las trece páginas que queríamos añadir Mark Andreiko y yo, cambiaban bastante la primera idea, así que parecía lógico que tratara de encajar esa historia lo mejor posible. De manera que el resultado final mantiene fragmentos del argumento y los personajes, pero no tiene mucho que ver con el original. Por eso, aparece con el título de Opus 43. Se trata de una obra distinta a la originaria.

T: ¿El nombre de la ciudad, Ditkopolis, estaba ya en la primera historia o es una aportación de los 90?

PCR: Fue añadido en los 90. Ditko es un autor extraordinario y realizó algunos de sus mejores trabajos con este personaje, así que ésa era mi manera de rendirle tributo.

T: Pasemos a *Killraven*, que, a pesar de ni escribirla ni entintarla, la consideras un *Opus*.

PCR: Todo mi trabajo en la serie tenía un solo número *Opus*, pese a que mi participación fuera variable, porque, cuando me planteé numerar mis obras, creí que era mejor esa opción antes que comenzar a separarlas y decidir en cuáles mi labor había sido lo suficientemente relevante en el ámbito gráfico y en cuáles no.

T: *Killraven* es una serie en la que creces como autor. En ella aprendes a dibujar y desarrollas lo que luego será tu estilo.

PCR: Efectivamente, así es. Mis primeros números en la serie son muy flojos, mientras que los últimos no están del todo mal. Yo aún sigo aprendiendo día a día, pero en esta serie tengo una evolución perceptible número a número.

T: Han pasado más de 25 años desde que comenzaras la serie. Analizándola con perspectiva, ¿qué opinas ahora de ella?

PCR: Le tengo mucho cariño. Mi capítulo preferido tal vez sea el titulado "*A death in the family*", tanto por el texto como por el dibujo. Siempre quise terminar la historia de *Killraven*. Hicimos una novela gráfica en el 82, pero allí tampoco terminaba. Don McGregor (el guionista de los *Killraven* que dibujó Russell) y yo teníamos un proyecto que iba a ser originariamente serializado en Marvel Features. Don tenía muchísimos relatos pensados para la serie, incluso había escrito más de cien páginas antes de concretar el proyecto con Marvel. El mayor problema de la historia era que iba a aparecer serializada en capítulos de ocho páginas, y esto le otorgaba una estructura muy artificial. Cada ocho páginas tenía que terminar en un *cliffhanger* y, además, Marvel aún no se había comprometido a recopilarla de ningún modo, por lo que iba a ser imposible leerla en condiciones, así que advertí que si no la recopilaban, no la dibujaba; y Don dijo que si yo no la dibujaba, él no la escribía. Finalmente, pese a tener la historia escrita e incluso algunas páginas dibujadas, el proyecto no vio la luz y la historia quedó inacabada.

T: ¿Teníais con McGregor una buena relación escritor-dibujante o era una cuestión de lealtad ante las exigencias editoriales?

PCR: Bueno, pese a ser un personaje creado por Roy Thomas y Neal Adams, tanto Don como yo pusimos mucho interés en la serie e incluso creamos algunos de los secundarios, por lo que nos debíamos cierta lealtad. Hace poco, Don me llamó bastante molesto, y me preguntó si era verdad que yo estaba haciendo una nueva historia de *Killraven* sin él. Yo le dije que no, que era Alan Davis quien preparaba una miniserie, pero, aún así, le noté muy enfadado. Don tiene una conexión especial con el personaje y le dolió saber que Marvel iba a hacer una historia sin contar con él.

T: Siguiendo con la novela gráfica de *Killraven*, ¿cómo fue acogida tras un lapso de un lustro?

PCR: ¡Por los royalties que recibí, debió ser bastante bien acogida! [Risas.] Es curioso, porque se suponía que debía aparecer serializada en la revista Epic, y acabó siendo una novela gráfica porque otro autor se retrasó con las entregas de la suya y necesitaban algo para sacar en su lugar.

T: Esto nos lleva a un periodo de tu carrera en el que realizas varias historias cortas para *Star Reach*, a la vez que entintas trabajos para Starlin, en *Batman*, o dibujas tebeos que luego aparecen irreconocibles bajo las tintas de los entonces omnipresentes filipinos.

PCR: Sí, fueron unas historias cortas para Star Reach (*Parsifal y The Avatar and the Chimera*) y luego comencé a hacer cosas para Eclipse (*Night Music*) y Epic (*Siegfried and the Dragon*). Tan sólo pasaron un par de años antes de que volviera a Marvel. En los 80, el trabajo que hacía para Eclipse no daba mucho dinero, ni tan siquiera la historia que hice para Tapping the Vein, ?la antología de historias de Clive Baker?, así que los entintados pagaban las facturas y me pude dedicar a hacer estas

pequeñas historias sin la presión de un trabajo real. De hecho, a partir de entonces, continué entintando de manera regular hasta bien entrados los 90. De finales de los 70 y principios de los 80 son los entintados a Starlin, Marshall Rogers, Gil Kane o Carmine Infantino (presente también en las Jornadas de Avilés de este año). No fui un buen entintador para Infantino.

T: Bueno, hablando con Infantino sobre esta etapa de su carrera, él mismo admite que por entonces ya no se esforzaba demasiado.

PCR: Sí, tan sólo seguía dibujando por dinero.

T: Como entintador, destaca especialmente tu labor sobre los lápices de Mignola. ¿Es un autor que te gusta entintar o ha sido simple casualidad?

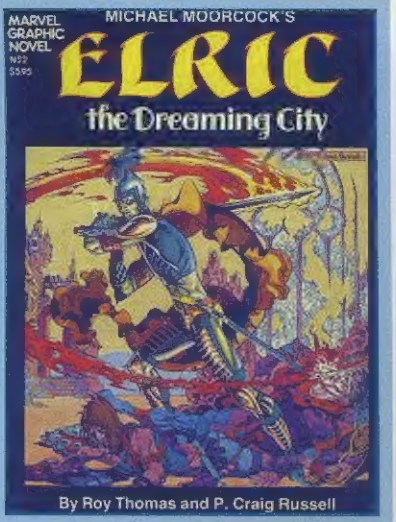
PCR: Tanto uno como otro nos admiramos mutuamente. Yo comencé a entintarlo desde sus inicios, en su segundo o tercer año como profesional, y he ido viendo cómo evolucionaba y creaba su propio estilo. Fue entonces cuando comenzó a hacerlo él mismo, así que ya no necesitó ningún otro entintador. Puede que no lo sepáis, pero originariamente, Mike iba a ser el dibujante de *The Clowns*. Lo que pasó es que, una vez que tuve el proyecto en marcha, él ya era un autor muy popular y no pudo ser. Creo que su narrativa no era muy buena, y tampoco su diseño de página, pero, sin embargo, era muy buen dibujante. Bueno, para cuando se inició el proyecto de *The Clowns*, ya había mejorado bastante. Me encanta su uso de los planos silenciosos y reposados en oposición a las constantes escenas de acción y diálogos del *comic book* tradicional americano. Incluso he tratado de incorporar parte de sus recursos a mi forma de narrar.

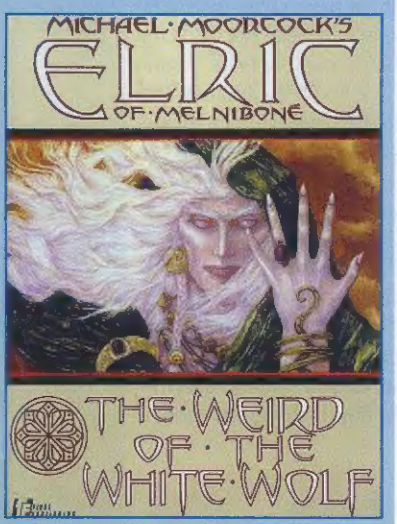
T: Entonces, ¿aprendes de otros dibujante entintándolos?

PCR: He aprendido de Mignola, pero la razón por la que entinto no es aprender de nadie, sino el dinero [risas]. Está bien, es una buena pregunta que no me habían hecho antes. Sí que he aprendido de Mignola y de Leonardi, pero no de otros dibujantes que no nombraré, que creen que entintar es terminar el dibujo. Te dicen "*toma la línea que quieras*", y te entregan un dibujo a medio acabar, con infinidad de líneas que no sirven para nada. He llegado a devolver páginas al editor porque me pagaban por entintar y no por dibujar.

T: Llegamos a los 80 y, con ellos, a otra de tus obras fundamentales, la novela gráfica de Elric: *La Ciudad de los Sueños*. En un reportaje publicado en la revista Aventuras Bizarras, hay un artículo en el que explica parte del proceso creativo. ¿Era la primera vez que tomabas referencias fotográficas?

PCR: No. Ya cuando estaba dibujando la serie de *Killraven*, hacia mi tercer o cuarto episodio, comencé a pedir a la gente que posara para mí en tal o cual postura. Evidentemente, no puedes pedir a la gente que pose para ti demasiado a menudo, sobre todo si es un proyecto largo y determinadas poses son difíciles. De todos modos, la primera vez que tomé referencias fotográficas fue para la historia corta *Dance on a Razor´s Edge*, (tan opuesta a la aventura coral de *Killraven*, ya que muestra a una única persona a solas en una habitación). Cuando estaba escribiendo la historia, tomé fotografías de un modelo en todos los ángulos posibles para tener una gran variedad de planos. De este modo, las fotos me sugerían ideas sobre cómo componer la página de un modo más creativo. En Elric, además, usé modelos del natural, ya que en esa época estaba estudiando anatomía y rellenaba *sketchboks* con modelos en diferentes posturas. Unas veces dibujaba del natural y otras tomaba fotos. La mayoría de las caras de Elric las hice mirándome al espejo y gesticulando. No recuerdo que para dibujar a Cymoril me basara en una modelo en concreto, pero sí para Yyrkoon, que fue para el que más tomé referencias. De hecho, cuando un joven me muestra su portafolio, el fallo más frecuente es que cree que debe inventarlo todo, y





no es así. Siempre les aconsejo que tomen el mayor número de referencias del mundo real que les sea posible y así su dibujo ganará en calidad.

T: Tras la novela gráfica apareció otra historia corta, en esta ocasión publicada en Epic.

PCR: Sí, es la historia titulada *While the Gods Laugh*. Originariamente, la novela gráfica de Elric debía tener 96 páginas. Frank Brunner se iba a encargar de la portada y de una historia complementaria a la principal, pero me parecía que, si yo iba a hacer la historia larga, también debía encargarme de la portada, así que, finalmente, Brunner salió del proyecto y la novela gráfica se quedó en sesenta y cuatro páginas. Pero el guión de la otra historia estaba ahí, sin un dibujante, y me parecía responsabilidad mía el que no se publicase, así que acabé dibujándola para Epic.

T: Con esta novela comienzas a colaborar con Roy Thomas. ¿Qué nos puedes comentar de las obras que realizáis juntos?

PCR: No se puede decir que habláramos mucho. Él mandaba la sinopsis de la historia y yo la dibujaba. Sé que hay quien trabaja directamente del resumen, pero yo tengo que leerme la obra y uso la sinopsis para saber la distribución de las escenas por páginas. Para la adaptación, yo seguía el libro y hasta anotaba los diálogos para que fueran incluidos. No fue un trato tan cercano como con Don McGregor, a quien veía todos los días porque ambos vivíamos en Nueva York. Cuando comencé *Elric*, yo vivía en Ohio y Roy en California.

T: Viendo el trabajo que realizaba Thomas, resulta lógico que acabaras por hacer tus propias adaptaciones.

PCR: Hacia mi Opus 19, *The King's Ankus* (1985), fue cuando comencé a realizar mis propios guiones. Había aprendido de Roy lo suficiente como para atreverme a hacer mi propia adaptación. No me veo como un escritor, sino como un adaptador. No soy bueno ideando historias, sino que soy capaz de imaginármelas visualmente, de diseñar la composición de la página.

T: Siguiendo con Elric, también colaboras con Thomas en la adaptación de *Elric de Melnibone*. ¿Creías que lo necesitabas o fue una imposición editorial?

PCR: No, yo no creía necesitarlo. Roy y yo teníamos el mismo agente, que además también controlaba los derechos de Elric. Fue Mike, ése era el nombre del agente, quien decidió quién trabajaría en la adaptación. Tampoco es que yo presionara en aquella época a Mike, de hecho, hasta *Stormbringer* no puse como condición escribir el guión. De hecho, la razón por la que no hice *Stormbringer* hasta casi una década después de mi anterior trabajo con *Elric*, fue precisamente ésa, que no me permitían encargarme del guión. Así que, cuando finalmente Roy Thomas desistió de escribirlo él, me puse manos a la obra, y, aunque ya no estaba tan interesado en ese tipo de fantasía, fue divertido dibujarlo.

T: ¿Sabes si a Moorcock le gustó tu trabajo?

PCR: Me han comentado que sí. Sólo he hablado con él en una ocasión, en San Diego, hace unos pocos años, y fueron cuatro palabras.

T: De aquí pasamos a *Night Music*, donde comienzas una serie de adaptaciones de poemas y canciones.

PCR: Sí, aquí comencé a escribir mis propios guiones, además de adaptar poemas y canciones, pero pronto me di cuenta de que me sentía mucho más cómodo trabajando con historias de probada valía literaria, así que deseché ese material.

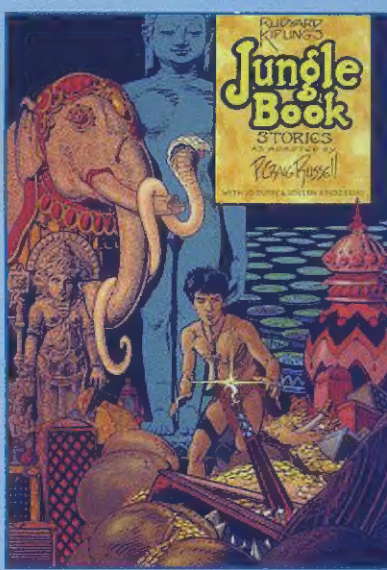
T: Poco después comienzas una serie que no ha sido editada en España. Nos referimos a *Jungle Book* ('El libro de la Selva'), basada en los relatos de Rudyard Kipling.

PCR: Mary Jo Duffy estaba adaptando historias de Kipling para unos números de Marvel Fanfare dibujados por Gil Kane, y fue ella quien me pidió que los entintara. Le gustó el resultado, así que me propuso adaptar alguna historia más de *El libro de la Selva*. Así nació *The King´s Ankus*, sin ni siquiera tener un editor. Primero fue ofrecida a Epic, pero Archie Goodwin pensó que no pegaba con el formato de la revista. Jo Duffy me dijo tiempo después que, tras haber visto las páginas terminadas, Archie comentó: "¡nosotros podríamos haber publicado esto!". Al final lo hizo Eclipse, en su antología *Night Music*, pero como Mary estaba contratada en exclusiva con Marvel, no pudo firmar la adaptación. Además, Mary y yo habíamos tenido algunas diferencias de criterios a la hora de decidir qué citas se incluirían, y cuando, tiempo después, decidí adaptar otra historia de *El Libro de la Selva*, lo hice yo solo.

T: Mary Jo Duffy había colaborado en esas adaptaciones desde un principio, ¿ni siquiera le informaste de que pensabas seguir adelante sin contar con ella?

PCR: Ni se me ocurrió pensar que quizá debía habérselo comentado o invitarla a escribir. Creo que sí que le dolió un poco, pese a que ésa no fue en absoluto mi intención. Estaba en un punto de mi carrera en el que no iba a dejar hacer a otro lo que yo podía hacer bien. Era parte de mi evolución como autor el asumir la adaptación de una obra literaria conocida, evolución lógica, por otra parte, ya que anteriormente había adaptado poemas y canciones sin ningún problema. También pesó en la decisión el que, cuando me planteé hacer *The King´s Ankus*, tenía ya en mente adaptar las dos restantes historias. De hecho, mi intención original era usar al mismo modelo de *The King´s Ankus* (1985), que tenía trece años en la primera historia y quince en la segunda (*Red Dog*, 1988) y debía tener diecisiete en la tercera (*Spring Running*, 1997). De este modo, Mowgli (el protagonista de *El libro de la selva*) tendría en el cómic la edad real que se le supone, al igual que el modelo. Creo que nadie lo había hecho en cómic anteriormente. Tenía todo preparado, e incluso tomé fotos para la tercera parte cuando él tenía diecisiete años, pero no la pude terminar hasta hace cinco años. Resulta que el modelo fue detenido justo cuando iba a realizar esa tercera parte y eso me afectó mucho. Así, en el libro, cuando Mowgli vuelve a la civilización, es como si fuera a la cárcel, y, en este caso, lo era en más de un sentido.

T: De aquí pasas a las adaptaciones de óperas que te han

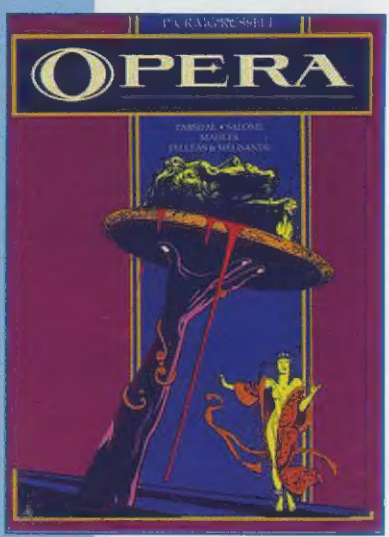


ocupado buena parte de tu carrera y que comienzan con el tomo *Ópera*, publicado en España por Toutain.

PCR: *Ópera* es una antología que no iba especialmente dirigida al público adulto, salvo quizás *Salomé*, que contenía cierta violencia, aunque en absoluto comparable con lo que se puede ver en la tele. Es probable que sean historias mejor apreciadas por un público adulto, pero no tienen ningún problema para un joven mínimamente despierto.

T: ¿Por qué elegiste adaptar óperas? Es un género difícil, en el que el argumento y la música van de la mano y se complementan mutuamente.

PCR: Siempre he buscado buenas historias y en un saldo de libros de una librería de la universidad, encontré por treinta y cinco centavos un ejemplar de las obras de Maurice Maeterlinck. De aquí tomé la historia de *Pelleas and Melisande*, que me parecía ideal para adaptar al cómic. Eclipse me había dado carta blanca para publicar cualquier cosa que yo dibujase, así que me puse a ello al instante. Anteriormente, había hecho una versión de *Parsifal*, pero partiendo de un guión adaptado por Patric C. Mason, por lo que no era mía al cien por cien. En esa primera adaptación, la música no participó de ningún modo en la creación de la obra. Sin embargo, con *Pelleas and Melisander*, escuchaba la música mientras desarrollaba el trabajo y me ayudó a reflejar mejor las escenas en el bosque, con el viento soplando y todo eso. Ya en *Salomé*, ópera de Wagner basada en la obra de Oscar Wilde, tomé más material de la ópera y tan sólo algún pequeño detalle del texto original. En esta historia, la melodía me ayudó a encontrar el tono dramático adecuado y a reflejar la desesperación del personaje de una forma más apropiada. Me gustó



el resultado obtenido, y tanto en *Ariadna y Barbazul* como en *The Clowns*, utilicé la misma técnica. Si te fijas, en ninguna de estas obras pasa gran cosa, sino que se trata de algo más relacionado con los sentimientos, que son verdaderamente poderosos. Así, las obras adquieren una cualidad expresionista, frente al realismo de otros medios, que me interesa mucho explorar.

T: Hay quien comenta que tus adaptaciones son más fieles a las óperas que cualquier otro elemento y que debían ser dadas a la entrada de la ópera en vez del libreto. Es todo un halago.

PCR: Bueno, estamos tratando de introducir el tomo recopilatorio de *El anillo de los Nibelungos* en conservatorios y centros educativos como recurso para que la gente entienda mejor la ópera. Veremos si se consigue, ya que sería una edición de más de cuatrocientas páginas. Dark Horse planea hacer una tirada limitada en tapa dura de unos 500 ejemplares y luego lanzar dos *trade paperbacks*, que sería el soporte que trataríamos de introducir en librerías y centros de todo tipo.

T: A principios de los 90, realizas varias adaptaciones de Lovecraft, Bradbury, Cyrano de Bergerac y O´Henry. Son escritores diferentes, pero consigues que tu estilo se adapte a todos.

PCR: La adaptación de Cyrano es quizá la que tiene un estilo más alejado de lo que hasta entonces había hecho, un trazo más humorístico. De nuevo, fue en un saldo de mi librería donde encontré el libro *Viaje a la Luna*, de Cyrano de Bergerac. Era una historia divertidísima y me puse enseguida a adaptarla. Bueno, en realidad solamente adapté una parte del libro en las

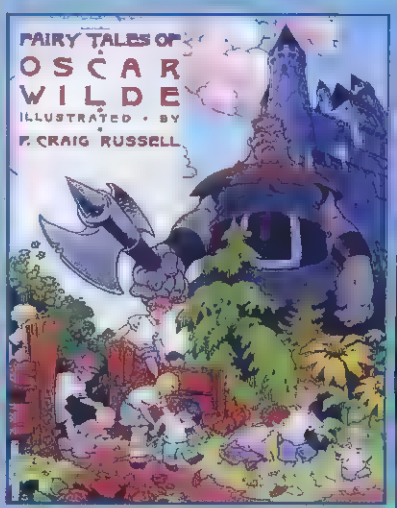
veinte páginas que dura el cómic. Cuando fui a buscar un editor, acudí a Epic, que publicaba la antología *A1*. Cuando les ofrecí la historia por teléfono y les expliqué de qué iba, no me dieron muchas esperanzas de que la fueran a publicar. Me dijeron algo así como que tenían toda la planificación completa, pero que se la mandase por si acaso. Así hice y me llamaron inmediatamente para decirme que entraría en el siguiente número [risas]. Era el tipo de dibujo que hasta entonces había hecho ocasionalmente para mí mismo y le sorprendió un poco a la gente. Ese mismo estilo lo usé en los cuentos de Oscar Wilde. Para mí fue un agradable cambio. Las otras tres historias fueron diversos encargos para antologías, y, aunque unas tuvieron mejor suerte que otras, me encuentro muy orgulloso de todas.

T: En 1992 publicas el primer volumen de la serie de adaptaciones de los cuentos de Oscar Wilde. Este álbum fue editado en España por Grijalbo, un editor tradicional de material francés, lo cual es lógico, si tenemos en cuenta que tu estilo siempre ha tenido fuertes influencias europeas.

PCR: Por entonces acababa de terminar mi asociación con Eclipse tras un grave problema con una historia de Clive Baker que había adaptado para Tapping the Vein: *Age of Desire*; así que decidí ofrecerle mi historia de Wilde (*El Gigante Egoísta*) a NBM, quienes me sugirieron que, para poder venderlo como un producto más consistente, hiciera otra adaptación hasta completar las cuarenta y ocho páginas. Así comenzó una serie de adaptaciones de los cuentos de Oscar Wilde que seguiría con los álbumes *The Young King* (1993) y *The Birthday of the Infanta* (1997). En estos momentos estoy ultimando el cuarto volumen, titulado *The Devoted friend*. Curiosamente, esta serie de álbumes no ha sido publicada en Francia porque nadie se ha interesado en ella. Dicen que mi estilo es "*demasiado americano*" [risas].

T: ¿Qué te ocurrió con Eclipse? ¿Por qué esa ruptura tan brusca?

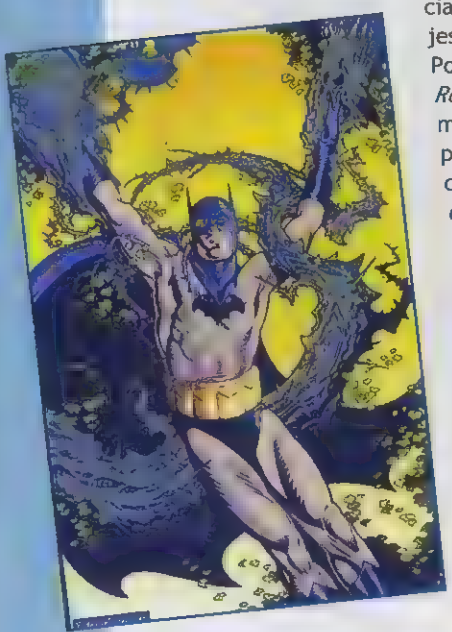
PCR: El relato de Baker trata de un maniaco homicida afectado por un experimento científico, que busca desesperadamente tirarse lo que sea, hasta un ladrillo [risas], y que, cuando se acerca a su víctima y oye su latido, le recita: "*puedo oír tu corazón, dame tu corazón*" como letanía previa al asesinato. La frase es usada a lo largo de la historia como una elipsis que sugiere la muerte de las víctimas en vez de mostrarla. El relato termina con la muerte del asesino en el laboratorio científico, no sin que antes el detective que investiga el caso, llegue a tiempo de ver cómo se queman unas notas en las que reza la susodicha frase. Por un motivo que aún ignoro, Cat Ironwoode decidió que la expresión era demasiado "*esperanzadora*" e insistió en que la cambiara. Hasta entonces jamás se habían inmiscuido en mis criterios creativos y decidí abandonar la historia, que finalmente terminó Tim Bradstreet, pero que no llegó a ser publicada por la debacle de Eclipse. Definitivamente era una historia maldita [risas]. A lo mejor si fuese menos apocado, menos tímido, me hubiese puesto en contacto con Baker, le hubiera explicado la estúpida interpretación que Cat hacía de mi adaptación y



no hubiera abandonado Eclipse como finalmente hice. De todos modos, la editorial se hundió poco tiempo después, así que tampoco perdí nada yéndome a NBM.

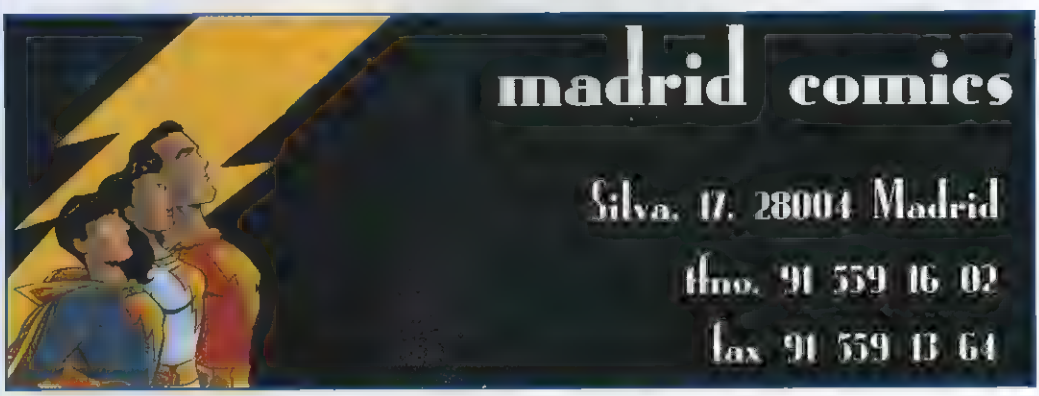
T: En 1992 publicas una historia de *Legends of the Dark Knight*, titulada *Hothouse*, y el *Robin 3000*. No son trabajos demasiado personales, aunque los sigues considerando *Opus*.

PCR: La razón del *Opus* es que en este trabajo queda reflejada mi visión de la historia y mi narrativa. Puede que John Francis Moore (el guionista de Hothouse) escribiera los diálogos, pero es mi argumento, son mis planos, mi forma de narrar. Moore siempre estuvo abierto a cualquier cambio o sugerencia que yo introdujese en el cómic. Por su parte, *Robin 3000* es una mala historia, pero también es considerada un *Opus* porque el resultado final es responsabilidad mía. La historia original era de 1985. El personaje no era en absoluto Robin, se trataba de una historia de ciencia ficción de 58 páginas. Originariamente iba a ser publicada por Simon & Shuster, pero al final quebraron antes de que el proyecto saliese adelante. Así que, cuando surgió la oportunidad con DC, rescatamos esas páginas, cambiamos el nombre del personaje, hicimos algún retoque más y concluimos la historia. Se puede saber cuáles son las páginas antiguas por el color, ya que yo mismo las pinté con acuarelas. Fue un trabajo sumamente laborioso y muy poco agradable. Incluso tuve fuertes dolores de cabeza fruto de la presión a la que estaba sometido durante la realización de la obra, sobre todo en la fase de S&S, por lo que la verdad es que no guardo un gran recuerdo de ella.



T: Llegamos a la historia del número 50 de Sandman: *Ramadán*, una de las mejores historias de Neil Gaiman. ¿Cómo fue trabajar con él?

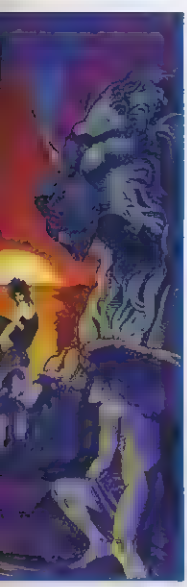
PCR: Había leído gran parte de la serie, así que ni el personaje ni la forma de contar las historias de Gaiman me eran desconocidas. Neil había visto unas ilustraciones que hice para un libro titulado *El ladrón de Bagdag*, y las tuvo en mente cuando realizó mi historia, pues escribe de forma diferente según con quién vaya a colaborar. Después de haberla concluido, Gaiman me confesó que si hubiese sido Charles Vess el dibujante, habría habido más genios, y me quede pensando: "*¿no habrá insinuado que yo no sé dibujarlos?*" [risas]. Bromas aparte, considero que es la mejor historia original que jamas haya ilustrado. De hecho, la razón por la que adapto clá-

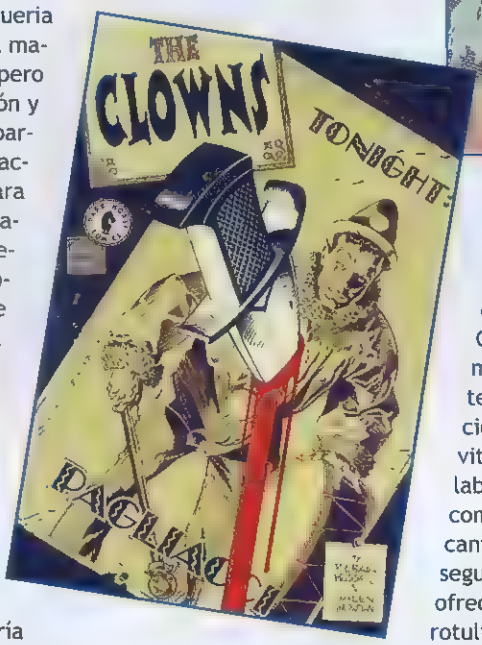


sicos de la literatura u óperas es que pocas veces encuentro guiones originales de calidad, pero ésta fue una de esas raras excepciones.

T: A pesar de ser un único número, es de las tres o cuatro mejores historias de Sandman.

PCR: Muchos no saben que Neil quería hacer un guión completo, que es la manera en la que él suele escribirlos, pero yo le pedí que hiciese una excepción y me diese una narración literaria a partir de la cual dibujar el cómic. Neil accedió y me dio la primera parte para que le probase que era capaz de hacerlo bien. Tras ver el resultado, me dio la historia completa. Eso me llenó de orgullo. La trama de *Ramadán* me recuerda a una película de Fritz Lang que tiene varios momentos en los que crees que ha terminado, pero continúa, tiene varios falsos finales como los de esta historia. Me gustaría que otros trabajos míos fuesen tan populares como lo es éste, pero, al menos, me parece una obra de la que estar orgulloso. Es curioso como los lectores, hasta los más sofisticados, leen series y no autores; no te preguntan por los autores que sigues, sino por las series que sigues.





T: Tras *Ramadán* comienzas a colaborar con Galen Showman, en ocasiones dibujando a cuatro manos. ¿Cómo le conociste?

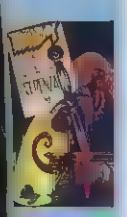
PCR: Conocí a Galen en la tienda de cómic de Jay Geldhof. Galen vivía en mi misma ciudad y tenía una exposición a la que me invitó. Mientras charlaba con él me comentó que le encantaba mi obra y, seguidamente, se ofreció a hacerme de rotulista. Yo no había tenido un rotulista fijo y pensé que sería bueno tener uno cercano. Fue una buena decisión, ya que, sin duda alguna, es el mejor que he tenido jamás. Además, Galen es un excelente dibujante que poco a poco ha ido adquiriendo su propia personalidad. Hizo un magnífico trabajo en *The Clowns* y en la historia de *Star Wars Episodio I*. Esa historia de la Reina Amidala no debía haber

NEWTON
RIERA ALTA, 8. 08011 BARCELONA
VENTA POR CORREO
NOVEDADES COMICS / DESCATALOGADOS / 2ª MANO AL MEJOR PRECIO
TEL 93 329 34 66 / FAX 93 443 11 63

tenido un número de *Opus*, aunque al final, no sé por qué razón, sí se lo puse. No me dejaron controlar el color, y al final quedó horrible. Además, las injerencias de Lucas eran continuas, nos escatimaba todo el material de referencia de personajes como Jar Jar Binks, por considerarlo *top secret*, y resulta que, al final, las conseguimos gracias a un compañero de estudio de Galen, que era seguidor de *Star Wars* y se había bajado un salvapantallas de internet. Ver para creer. Debo decir que no siempre he estado contento con el resultado de las obras en las que yo hacia sólo los *layouts*, pero mi estilo pega con el de Galen y su casa está cerca de la mía, por lo que es muy fácil colaborar con él.

T: Llegamos a *El Anillo de los Nibelungos*, tu más ambiciosa obra hasta la fecha. ¿Es también de la que más orgulloso te sientes?

PCR: Sin lugar a dudas. Si tuviera que salvar una sola de mis obras, sería ésta. *Ramadán*, *Human Remains*, *The Birthday of the Infanta* o *Salomé* también me parecen muy importantes, pero ésta la sitúo por encima de las demás. Me costó mucho tiempo poder poner en marcha el proyecto, tanto para dibujarlo como para encontrar un editor que lo quisiera publicar. De hecho, han pasado 23 años desde que el proyecto comenzó a gestarse, todo un récord [risas]. En *El Anillo de los Nibelungos* se resume buena parte de todo lo que he aprendido en mi ya larga carrera. Por poner un simple ejemplo, hay secuencias dibujadas a lápiz azul y acabadas en lápiz negro al modo de mi portafolio *The Chimera*, hay alguna página reciclada de la historia de Clive Baker que quedó inédita, *"la primera del primer número de Gotterdammerung, para quien le interese saberlo"*, y, desde luego, es un completo catálogo de mis más diversas cualidades narrativas, sean éstas las que sean [risas].



T: Nada que ver con la adaptación que en su día hicieron Gil Kane y Roy Thomas.

PCR: Admiro y respeto la obra de Gil, pero tengo la impresión de que no fue un trabajo en el que pusiera demasiada ilusión, ya que la historia avanza por terrenos sumamente convencionales. No es que sea horrible, pero creo que Gil lo podría haber hecho mejor.

T: ¿No tienes miedo a que después de *El anillo de los Nibelungos* te encuentres ante una cuesta abajo? Es difícil que encuentres otro material tan apropiado a tu estilo que se preste a ser adaptado.

PCR: No lo sé. Creo que nunca te das cuenta de cuándo ha empezado tu ocaso hasta que ya no puedes hacer nada para evitarlo. En cada proyecto que empiezo intento hacerlo lo mejor posible, ya sea en cosas tan laboriosas de gestar como *El anillo de los Nibelungos* o en pequeñas historias, aunque reconozco que, de vez en cuando, si que hago algún trabajo "alimenticio", para qué vamos a negarlo [risas].

T: ¿Qué nos puedes contar de tus próximos proyectos?

PCR: Ahora estoy preparando una novela gráfica Elseworlds para DC, titulada *The Age of Wonder*, con dibujos de Galen Showman y entintado mío. La historia está ambientada en el cambio de siglo, en la época de la Feria Mundial y los protagonistas son Superman, Wonder Woman, Green Larntern, Green Arrow y Batman. No será un *Opus*, ya que dibuja Galen. Además, he escrito y abocetado ya la adaptación de la *Caballería Rusticana*, de Mascagni, que será mi próximo proyecto operístico; pero antes tengo una historia de Alan Moore que dibujar, ya que proyectos tan especiales como éste adquieren prioridad sobre el resto. Será interesante ver si consigo desarrollar mi *storytelling* y planificación de página o Alan ejerce sobre mí un atenazador control.

T: Como despedida, ¿nos podrías contar cuál es el secreto de tu larga carrera? Llevas ya unos cuantos años en el negocio y sigues mejorando, evolucionando día a día, al contrario que la mayoría de los autores de tu generación, y no vamos a dar nombres para no herir susceptibilidades.

PCR: ¡Qué mala leche! Tampoco yo he sido nunca tan popular ni me han pagado tan bien como a ellos [risas]. Supongo que, en parte, se debe a que procuro hacer siempre lo que yo creo que es mejor para mi carrera, no lo que los demás quieren que haga. Pero no conozco ningún secreto, sólo intento hacerlo lo mejor que sé, como supongo que hará todo el mundo.

LISTADO DE OPUS DE P. C. R.

Debido a la ingente cantidad de títulos que se nombran en la entrevista, hemos creído necesario ordenar y numerar los OPUS de Craig Russell para que sirva como guía de lectura y búsqueda de estas obras.

Opus 1: The Chimera Earthart Graphics, 1976

Opus 2: Dr. Strange Annual #1 Marvel Comics, 1976

Opus 3: Killraven Marvel Comics, 1974-1976 (Vertice)

Opus 4: Dance on a Razor's Edge Night Music Eclipse Comics, 1985

Opus 5: Parsifal Star*Reach Productions, 1978

Opus 6: The Avatar and the Chimera Imagine#2 y #3 Star*Reach Productions, 1978

Opus 7: Siegfried and the Dragon Epic Illustrated Marvel Comics, 1980 (Revista Epic ed. española)

Opus 8: La Sonnambula Eclipse Enterprises. Album Night Music #1

Opus 9: Breakdown on the Starship Remembrance Night Music Eclipse Comics, 1984

Opus 10: Elric-the Dreaming City Marvel Comics, 1982. Marvel Graphic Novel #2. (Planeta 1983)

Opus 11: Isolation and Illusion Epic Illustrated Marvel Comics, 1981

Opus 12: Elric-While the Gods Laugh Epic Illustrated Marvel Comics, 1982

Opus 13: Killraven-Last Dreams Broken. 1983. Marvel Comics Graphic Novel #7. (Planeta 1984)

Opus 14: King of the Castle. National Lampoon, 1983

Opus 15: Elric of Melnibone Graphitti Designs, 1986. (tebeos S. A. 1990)

Opus 16: The Drinking Song of Earth's Sorrow Night Music Eclipse Comics, 1984

Opus 17: The Insomniac. Night Music #2Eclipse Comics, 1985

Opus 18: Unto This World. Opera Eclipse Books, 1990 (Toutain1988)

Opus 19: The King's Ankus. Night Music #3 Eclipse Comics, 1985

Opus 20: Ein Heldentraum. Epic Illustrated Marvel Comics, 1985

Opus 21: Pelleas and Melisande Eclipse Comics, 1986

Opus 22: The Dreaming city (2ª versión) Elric: Weird of the White Wolf First Comics, 1986

Opus 23: Salome Eclipse Comics, 1986 (Opera, Toutain 19886)

Opus 24: Tom Swift 3000 Publicada finalmente como Robin 3000, DC Comics 1992 (Ediciones Zinco 1993)

Opus 25: Red Dog Night Music #7. Eclipse Comics 1988

Opus 26: Ariane and Bluebeard Eclipse Books, 1989 (Norma 1992)

Opus 27: Human Remains Tapping the Vein. Eclipse Books, 1989

Opus 28: The Magic Flute Eclipse Books, 1990 (Norma 1992)

Opus 29: From beyond The illustrasted H. P. Lovecraft Tundra Publishing, 1993

Opus 30: The Golden Apples of the Sun Ray Bradbury Chronicles-Vol. 1 Bantam Spectra Books, 1992

Opus 31: Gift of the Magi. Within Our Reach Star*Reach Productions, 1991

Opus 32: A Voyage to the Moon A1 Marvel Epic 1992

Opus 33: The Selfish Giant The Fairy Tales of Oscar Wilde NBM Publishing, 1992 (Grijalbo 1993)

Opus 34: The Star Child The Fairy Tales of Oscar Wilde NBM Publishing, 1992(Grijalbo 1993)

Opus 35: Hothouse Legends of the Dark Knight,DC Comics 1992

Opus 36: The Sandman The Sandman 50 DC Comics 1993 (Ediciones Zinco 1995)

Opus 37: The Young King Fairy Tales of Oscar Wilde, vol. II NBM 1993

Opus 38: The Remarkable Rocket Fairy Tales of Oscar Wilde, vol. II NBM 1993

Opus 39: Devils X, tres paginas,Dark Horse Comics 1994

Opus 40: The Spring Running The Jungle Book Stories Collection NBM 1997

Opus 41: Stormbringer Dark Horse,1994-96 (Planeta 2000)

Opus 42: One Life. Dark Horse & Topps 1997

Opus 43: What Is It That Disturbs You, Stephen? Dr. Strange Marvel Comics,1997 (Planeta 1998)

Opus 44: The Birthday of the Infanta Fairy Tales of Oscar Wilde vol. III NBM,1997

Opus 45: The Clowns Dark Horse Comics 1999 (Planeta 2000)

Opus 46 :Queen Amidala. Star Wars (numerounico), Dark Horse Comics 1999 (Planeta 2000)

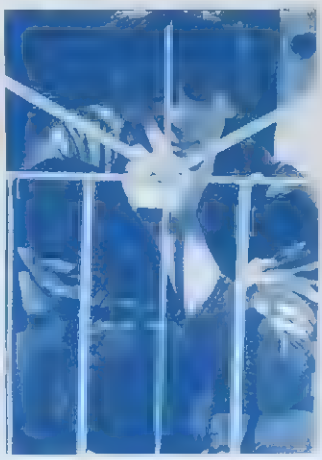
The Ring of the Nibelung. Serie limitada de 14 numeros, Dark Horse Comics 2000-2001

Noticias

USA

MARVEL

Neil Gaiman escribirá una miniserie de seis números para Marvel. Todo comenzó cuando Joe Quesada ofreció a Gaiman toda la ayuda que estuviera en sus manos para recuperar los derechos de *Miracleman*. Tras varias conversaciones, se decidió crear una fundación llamada "*Marvels and Miracles*" ('Maravillas y Milagros'), a la cual irían a parar las ganancias de esa miniserie y cuyo objetivo sería pagar a Ken Lewin, abogado especializado en litigios como éste. Si se llegara a reeditar Miracleman, (o más bien *Marvelman*, ya que el nombre no es un problema), se remuneraría a los autores originales con una cantidad, pero los derechos de licencias y beneficios serían para asociaciones benéficas de defensa del cómic.

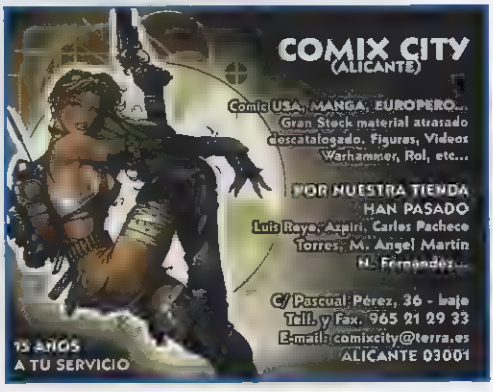


¿Alan Moore en Marvel? No en los dos próximos años, ya que al parecer tiene trabajo comprometido para todo ese tiempo, pero puede que luego sí, ya que con las últimas gestiones de Quesada, Moore considera que ya no hay conflictos pendientes entre él y Marvel.

Ultimate X-Men llega a Rusia. El fin del mundo debe estar cerca si un tebeo Marvel es editado en Rusia antes que en España, ¿no? Temblad, amigos, porque ya ha ocurrido.

La Marvel que nunca fue... ¡gracias a Dios! Rich Johnson, el cotilla más activo de Internet, ha sacado a la luz una serie de propuestas que finalmente fueron rechazadas por Marvel y en las que autores como Mike Deodato, Al Río, Joe Bennett, Iván

Plaza Nueva Cómics
compra-venta
LIBROS
Circulo de lectores, Grijalbo, Plaza y Janes, Ediciones B, Aguilar...
COMICS
Mangas y Tebeos, Forum, Norma, Zinco, Glenat, Toutain, Vertice, Tebeo antiguo, Libros de ilustración, Trading Cards...
Delante de Calzados Otazua en la Plaza Nueva de Bilbao
Todos los Domingos del año
Móvil: 656 740 042
markoai@teleline.es


COMIX CITY
(ALICANTE)
Comic USA, MANGA, EUROPERO...
Gran Stock material atrasado descatalogado. Figuras, Videos Warhammer, Rol, etc...
POR NUESTRA TIENDA HAN PASADO
Luis Royo, Azpiri, Carlos Pacheco Torres, M. Angel Martin N. Fernández...
C/ Pascual Pérez, 36 - bajo
Tfll. y Fax. 965 21 29 33
E-mail: comixcity@terra.es
ALICANTE 03001
15 AÑOS A TU SERVICIO

Reis, y otros ilustres calcadores ofrecían versiones de las series de Heroes Return y otras propuestas tan apasionantes como Paladín, Millie la Modelo, La Gata Negra o el Dr. Extraño. Os ofrecemos alguna imagen para que nos creáis.

Juan Bobillo (*Sick Bird*) y Marcelo Sosa (*Anita*) son los últimos argentinos en desembarcar en el mercado americano. Realizarán el número 49 del Capitán América y tienen en preparación un proyecto mutante con Claremont.

DC

Cambios en la bat-oficina como consecuencia del fichaje de Dixon por Crossgen:

John Lewis sustituye a Chuck Dixon al frente de *Robin* a partir del número 100 de la serie, Devin Grayson hace lo propio con *Nightwing* y Terry Moore con *Birds of Prey*. El hueco dejado por Grayson en *Gotham Knights* lo cubre Scott Beatty.

Más detalles sobre el tomo de historias cortas de los eternos, escrito por Gaiman. Algunos de los dibujantes serán: Prado, Moebius, Manara, Liberatore, Barron Storey, Bill Sienkiewicz...

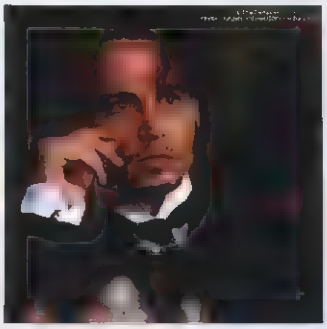
Vuelve *Astro City*, aunque sea tan sólo en una historia de seis páginas para el especial benéfico que prepara DC, con motivo del atentado de las Torres Gemelas. Parece que la salud de Busiek aún no es lo suficientemente buena como para escribirla de un modo más regular.

Insistentes rumores adjudican a Nicholas Cage el papel de Constantine en la inminente adaptación de Hellblazer a la pantalla grande. Bueno, al menos a mí ya me han hecho temblar...

Parece que los últimos éxitos cinematográficos en forma de adaptación de un cómic famoso, han animado a la Fox a comprar los derechos de *Watchmen*. Detrás de este proyecto estaría el guionista de la exitosa X-Men, David Hayter.

INDEPENDIENTES

Alan Moore y Eddie Campbell están de enhorabuena. La adaptación de *From Hell* fue número uno en las taquillas americanas el fin de semana de su estreno y quien la ha visto asegura que no es un mal filme, pese a tener poco en común con el cómic que la inspira.



Dado que los amigos de ADLO! (Asociación para la Defensa de Liefeld y Otros) han presentado sus imprescindibles premios en este mismo número (no se os olvide votar antes del 23), hemos querido contribuir a la difusión del "pensa-miento" de Rob: su última intervención ha sido para criticar al guionista (Tieri) y al dibujante (Chen) de Lobezno porque eran, respectivamente, "*poco imaginativo*" y "*aburrido*", y por eso la serie vendía cada vez menos. La novedad es que esta vez le ha contestado uno de sus antiguos acólitos, Dan Fraga, sacando viejos trapos sucios, como el plagio descarado que es *The Mark* ("inspirada" en Starbrand) o

KRYPTON
Tel/Fax: 963 956 585
Todo en cómic
NACIONALES
IMPORTACIÓN
MANGAS
SUPERHEROES
EUROPEO, ETC
Merchandising
POSTERS
LIBROS DE ILUSTRACIÓN
CD's-ANIMES
OBJETOS DE DECORACIÓN
CAMISETAS, ETC
MATIAS PERELLO, 25 B - 46005 VALENCIA

que Cable presenta "*intertextualidades*" con un personaje que apareció en la serie original de Star Wars a la altura de su número 16. Apasionante, oigan.

Hace unas semanas Marvel anunció su intención de reeditar en tomos dos de sus series más incomprensiblemente añoradas: *G.I Joe* y *Transformers*. Al final, Transformers no será reeditado por Marvel, sino por la británica Titan Books, que es la que posee los derechos mundiales, pero parece casi seguro que pronto tendremos en tomo los gloriosos y belicosos tebeos de G.I Joe.

J. Scott Campbell parece ser el encargado de remozar la imagen de *Lady Death*. Estamos seguros de que hará un buen trabajo, ya que empeorarla es francamente difícil.

ESPAÑA

En el entorno del Salón del Manga fueron presentados varios productos de la siempre activa factoria de Cels Piñol, Fanhunter S.L.:

-Las agendas y calendarios FH publicados por Granica.

-El primer producto Outfan, consistente en un póster en el que aparecen los principales personajes de la nueva serie. Será una edición limitada de 1.000 ejemplares.

-También se hizo un pase de un fragmento de la serie de animación de Fanhunter en Flash en la sala de proyecciones.

Por cierto, ya que hablamos de Fanhunter , comentar que El creador de Torpedo, Enrique Sánchez Abulí, ha escrito una historia corta para este cómic, situada durante la Batalla de Montjuic.

A.D.L.O.!
Asociación en Defensa de Liefeld y Otros

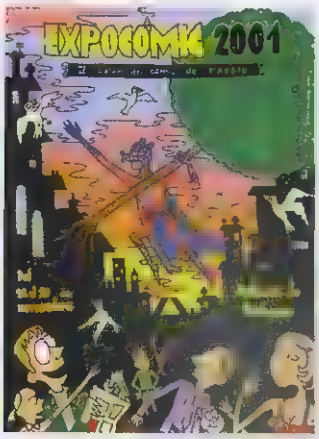
Los amigos de ADLO! Convocan sus III Premios Internacionales. Para más información, visitad su página web en **www.dreamers.com/adlo** y recordad que tenéis de plazo para votar hasta el día 23 de Noviembre, mandando un e-mail a adlo_@infonegocio.com

Los amigos de Polaquia (los autores del álbum *Mmmhf*) estrenan página web: **www.polaquia.com**, en la que informarán puntualmente de cuantas novedades se gesten en torno al colectivo. De este modo te podrás enterar que Alberto Vázquez sigue cosechando premios en concursos como el de Alicante y prepara un álbum escrito por Kike Benlloch.

Desde hace ya unas semanas, los hipermercados del grupo Carrefour están ofreciendo una edición exclusiva de 5 volúmenes de lujo de *Mortadelo y Filemón*. Lo curioso del caso es que contarán con una portada inédita y con un póster y un dibujo original de Ibañez de regalo. El precio parece algo excesivo, 30.000 pesetas del ala, pero la iniciativa no deja de tener interés.

Nuevo proyecto editorial. Se llama Aldebarán Cómics y debuta con *El Jovit*, parodia de la famosa creación de Tolkien a cargo de J.M.V. que será presentada en el

Salon del Manga. Para Expocomic preparan *Full Japan*, un tebeo estilo *superdeformed* creado por el Estudio Genax. Suerte con vuestros lanzamientos.



Victor Santos realizará una secuela de su popular serie *Los Reyes Elfos*, pasando esta vez de la fanedición de 7 Monos a ser editado por una editorial española aun sin desvelar.

Se ha constituido la asociación cultural *Centro de Documentación de la Historieta* con el objetivo de la creación de un Centro que facilite los trabajos de investigación en torno al cómic y la creación de un Museo del mismo. La comisión gestora del mismo estará integrada por : Joan Navarro, José Mª Berenguer, Ferrán Velasco, Albert Monteys, Jordi Coll, Breixo Harguindey, Antonio Martín y Pilar Gutiérrez.

Pronto serán dados a conocer los estatutos de la asociación, los nombre de la junta directiva y las incorporaciones a la comisión gestora, pero quien esté interesado puede informarse provisionalmente a través de Ficomic o bien escribir una carta provisional de afiliación a:

Junta Directiva / Centro de Documentación de la Historieta
Palau, 4, Bajo
08002 Barcelona.

No queremos pasar por desagradecidos y hacemos acuse de recibo de un par de novedades venidas de Valencia: *El Gaucho10*, fanzine modesto e ingenioso que mejora día a día y el inclasificable álbum *Españiisima*, de Carles Recio, que cruza sin temor la delgada línea que separa la parodia del delirio en una edición increíblemente lujosa de tapa dura a todo color.

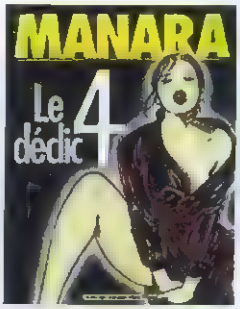
Ediciones Dolmen nos ha confirmado que editará *Tellos*, la maravillosa serie de fantasia dibujada por Wieringo. Esperamos ansiosos el primer número.

Por suparte Glénat continúa apostando fuerte por el manga. Muy pronto podremos ver "Love Hina". Una comedia de instituto con sus necesarios toques de amor y humor. Su autor es Ken Akama.

Por nuestra parte, por fin podemos confirmar la Inminente edición de Grendel este mismo mes, a la cual seguirán Aproximativement de Lewis Trondheim (para Navidades), Tug & Buster de Mark Hempel y Box Office Poison , de Alex Robinson .

FRANCIA-BELGICA

Este mes sale El clic 4. En efecto, Manara ha retomado la que es posiblemente su serie más erótica (bueno, como casi todos



sus álbumes de los últimos años) con una nueva entrega de las aventuras de Claudia y el telemando que saca a la luz sus más bajos instintos. Por cierto, el autor comenta que se le ocurrió la idea en los años 80, cuando conoció a un reportero extremadamente feo pero con un éxito inigualable entre las féminas, lo que le hizo pensar en si no tendría algún secreto para despertar la libido femenina.

Enki Bilal, el autor de obras como *La feria de los inmortales*, ha diseñado un reloj de pulsera llamado "Hyperion".

Dicho reloj se ha fabricado con una tirada limitada a mil ejemplares (firmados y numerados) y un precio sólo adecuado para los fans más acérrimos (400.000 pesetas de vellón). Eso sí, la pieza es una auténtica joya y, de hecho, se va a enviar una al museo internacional de relojería de La Chaux-de-Fonds (Suiza).

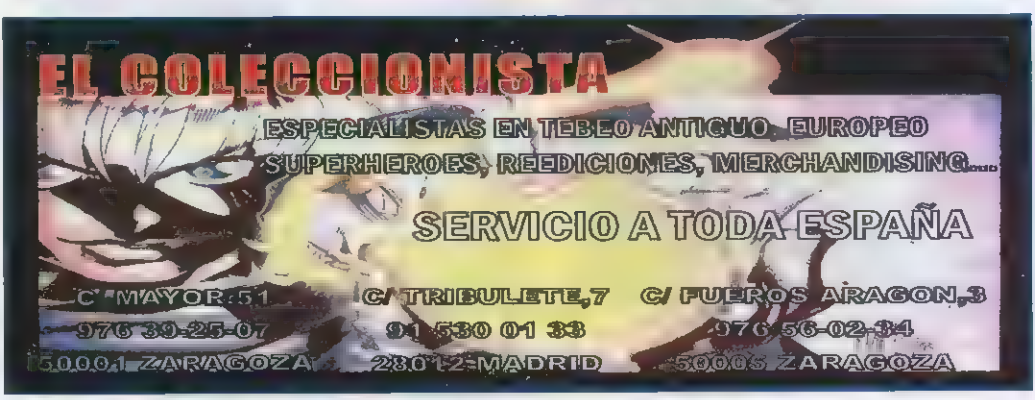
Por cierto, la obra *La mujer trampa* será en un tiempo no muy lejano una película totalmente generada por ordenador (estilo *Final Fantasy*, supongo), lo cual requerirá el trabajo de setenta artistas durante varios años.

Cambios en los Alph-Art. Este año que viene va a cambiar el proceso de selección de los premios del Festival de Angulema. Así, en vez de elegir el gran jurado las obras premiadas entre todas las presentadas, habrá una preselección por un comité que escogerá cinco obras por categoría. Esto facilitará el trabajo de los miembros del jurado, teniendo en cuenta que habitualmente suelen participar unos 300 álbumes en el certamen (que conste que este sistema nos suena).

Bill y Bolita (*Boule et Bill*), el famoso terrier y su dueño, son noticia por partida doble. Por una parte, acaba de aparecer su vigésimo octavo álbum (vamos, casi como Astérix) y, además, han comenzado a publicar la obra completa de nuevo, en tomos recopilatorios. Cabe destacar asimismo, que, en este caso, el guionista y dibujante (Roba) sigue siendo el de siempre y no se aprecia el bajón en la calidad observado en otras series...

Y este mes tocan dos obras de las series de la mazmorra: *Le Géant qui pleure* ('El gigante que llora'), segundo volumen de la serie Donjon Monsters ('Monstruos de la mazmorra'), por Le Roux, Sfar & Trondheim; y *Clés en main: Jeu de rôles* ('Llaves en mano: juego de roles') de la serie (bueno, es un decir) Donjon Bonus, por Sfar, Trondheim y Moragues.

Ha aparecido *Sra.*, relato onírico bastante interesante, y *Les reparateurs* ('Los reparadores'), una recopilación de relatos cortos más o menos antiguos (algunos de ellos aparecieron en la añorada revista A suivre), todo ello obra del inconfundible Moebius.



Hitman

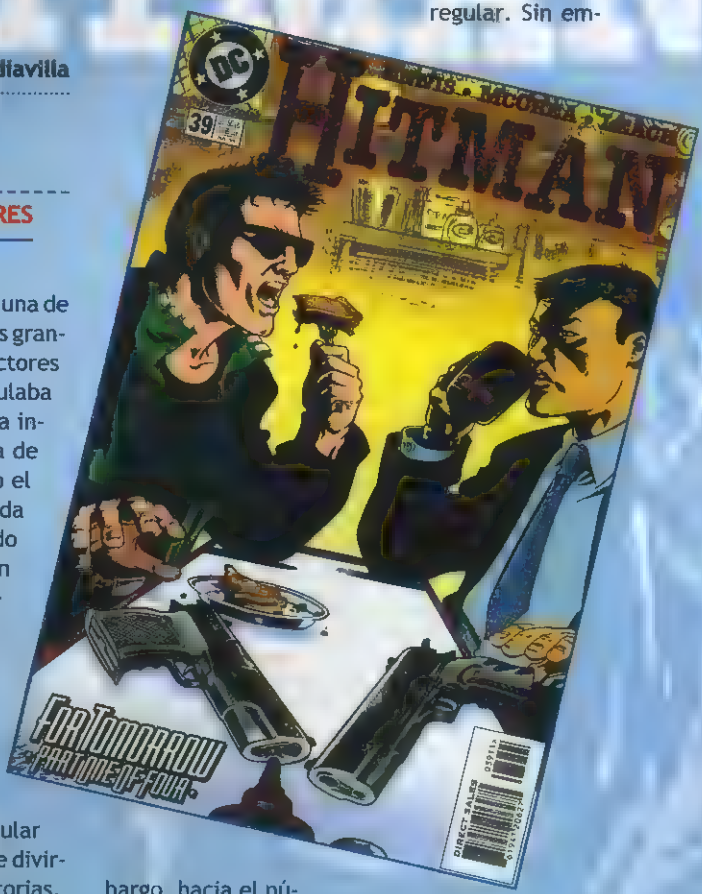
UNAS CERVEZAS CON TOMMY

Garth Ennis es, sin duda, uno de los mejores guionistas del panorama actual. Tras recibir la noticia de que Norma intentará repetir el éxito de la aclamada serie Predicador con la publicación de Hitman (su otra gran obra, por lo dilatada en el tiempo y por su calidad) para finales de año, hemos preparado esta pequeña introducción al mundo de este asesino a sueldo de ascendencia irlandesa.

Raúl Sastre y Yahvé Mediavilla

UNOS COMIENZOS POCO PROMETEDORES

Hitman fue una serie creada al amparo de una de esas macrosagas aberrantes con las que las grandes editoriales suelen machacar a los lectores todos los años; la saga en cuestión se titulaba Bloodlines y, a grandes rasgos, narraba la invasión de la tierra por parte de una raza de alienígenas que se entretenían chupando el cerebro a la gente. Sin embargo, una de cada diez mil personas sobrevivía, adquiriendo poderes sobrehumanos en el proceso, en realidad, una excusa para crear y presentar una nueva generación de personajes con superpoderes. Al final, de toda esta maniobra comercial, lo único bueno que quedó es que uno de estos nuevos personajes, Hitman, (alias de Tommy Monaghan, un asesino a sueldo residente en un barrio de Gotham llamado The Cauldron), consiguió una colección regular propia donde Garth Ennis y John McCrea se divirtieron y dejaron un puñado de buenas historias. Ante lo dicho anteriormente, una precisión: los primeros números no son lo mejor de la serie. Hitman es presentado en el *Demon Annual 2* dentro de la saga Bloodlines en el año 93; hasta el 96 no conseguirá serie propia, y, entre el anuario y la serie regular, hay una aparición del personaje como invitado en *The Batman Chronicles 4*. Por el tono, estamos ante el Ennis de las historias de encargo, divertido y macarra pero con muy poca sustancia, (como pueden ser sus trabajos para el Punisher de Marvel o el Just a Pilgrim, correctos y entretenidos, pero en los que el guionista no pone toda la carne en el asador). Esta tendencia se extiende también a los primeros números de la serie regular. Sin embargo, hacia el número nueve, con el comienzo de la saga *Local Heroes*, la colección comienza una curva ascendente hasta convertirse en un tebeo que sigue siendo irreverente y entretenido, pero en el que Ennis retoma con maestría sus temas de siempre.



UNA OBRA DE GARTH ENNIS Y JOHN McCREA

Lo primero al hablar de Hitman es que, aunque no lo parezca, es un tebeo de autor(es). Como su otra gran obra (Predicador), Hitman está realizada en su totalidad por Ennis y McCrea (excepto algún numerito de Carlos Ezquerra y los típicos amiguetes de Ennis), lo que le da una sensación de coherencia y continuidad basada en el estilo con el que aparecen escritos y dibujados los protagonistas.

El otro trabajo de estos dos autores que podemos encontrar es la miniserie Dicks, para la desafortunada Caliber. En esta historia, Ennis y McCrea se desatan con la energía de un adolescente y crean un tebeo lleno de burradas, elementos altamente escatológicos y un montón de situaciones límite. Hitman no se basa en estas características, pero algo de esto tiene. Se podría decir que, aunque la serie queda imbuida en el universo DC, en todo momento está al borde del mature readers.

En Hitman, aprovechando que no es una serie hot, Ennis hace lo que se le pone en las narices, gozando de muchísima libertad en lo que a temática e historias se refiere. Eso nos deja una serie hecha con ganas, sin problemas de "eso no lo puedes escribir y/o dibujar" y, en definitiva, personal y atractiva.

Ennis tuvo la suerte de escribir una serie mes a mes en la que no tenía que demostrar nada a nadie, una serie en la que cuenta sus historias sobre un atractivo cabroncete con la tranquilidad de que no es Predicador. Una serie que tiene todo lo bueno de Predicador y que se libra de casi todo lo malo (como el tono épico que acaba resultando prácticamente ridículo y la sensación de estar asistiendo a un discurso pretencioso y con unas ínfulas de intelectualidad y moralidad desagradables por momentos).

Hitman sólo es una serie de aventuras, incluso de superhéroes en algún momento, pero, sobre todo, es una serie de Ennis y McCrea.

LA AMÉRICA MÍTICA

Ennis es un enamorado del Sueño Americano, no de lo que realmente son los EE.UU., y qué mejor que sus propias palabras, a través de Tommy, para demostrar este punto:
"Éste podría ser el mejor lugar de la tierra. (...) tienes toda esa gente diferente que viene aquí para huir de la opresión y la pobreza, todos buscando una vida mejor, pero ¿qué hacen? Siguen con todas las cosas que les metieron en problemas, en primer lugar. Quieren seguir luchando las mismas guerras y odiando a la misma gente que en el viejo mundo. (...) Les enseñas cómo se hace. Eres el clásico inmigrante que viene a los EE.UU. y se une al fregado. Es como si dijeras... vale, soy del planeta Krypton o de donde sea, pero eso es el pasado. Vuelvo a empezar. Soy americano ¿qué puedo hacer para ayudar?"

¿Adiviná is a quién le dice esto? Por supuesto, a Superman. Cuando esperas que Ennis despedace y se descojone de un personaje tan ñoño para el cinismo de esta época en la que vivimos, hace todo lo contrario, haciendo a cambio todo un panegírico sobre lo que representa Superman.

Esto nos lleva a otro aspecto interesante en Ennis, y es que, a pesar de la mala leche, del aparente tono rompedor e iconoclasta, de la perma-

nente actitud de "que te jodan", se acaban defendiendo los valores más tradicionales: el amor, la amistad o la familia; aunque también hay que decir que hay una especie de melancolía en la manera en que estos aspectos son tratados, un reconocimiento de que el mundo es un lugar os-

curo y frío en el que, gracias a estos valores, podemos ir tirando, ?pero aceptando que son ideales a los que aspirar, aunque no siempre los personajes/las personas estén a la altura de ellos?.

Todo esto, matizado por el hecho de que la mayoría de los protagonistas están en una dudosa posición moral, o, si no, tomemos como ejemplo a Tommy, un asesino que sólo mata a las personas que él considera malas, según su personalísima visión de las cosas.

¿Y ESTE MONAGHAN QUIÉN ES?

Como ya hemos comentado antes, Tommy Monaghan es un personaje creado por Ennis en unas circunstancias que prometían más bien poco. La idea de un asesino con superpoderes que mata superhéroes malvados, sugiere más una especie de personaje estilo Lobo (plano y caducado tras unos cuantos números), del que uno que llena sesenta números con sus aventuras y no es un aburrimiento. Pero Ennis es como es y hace con Monaghan lo que mejor se le da. Aventura tras aventura (algunas de ellas aparentemente insulsas), va dando forma a los personajes creando su "universo Hitman", en el que conviven, se desarrollan, maduran y se relacionan. Los protagonistas acaban volviéndose entrañables, adquiriendo una gran dosis de humanidad a medida que avanza la serie.

McCrea ayuda mucho en esta labor. Aunque no es un gran dibujante y mucho menos es Steve Dillon (actualmente uno de los mejores narradores sobre la tierra), Hitman no se queda cojo en el apartado gráfico. Sus carencias técnicas se suplen ampliamente con la expresividad facial que adquieren sus personajes, con una narrativa dinámica y, aprovechando sus defectos anatómicos para enfatizar situaciones o acciones de los personajes, lo que nos da es un dibujo sucio y desgarbado pero duro, activo y característico.

Por otro lado, al igual que en Predicador, uno no se puede imaginar a Hitman dibujado por otro o en otro estilo que no sea el de McCrea, que acaba consiguiendo número a número definir gráficamente a los personajes, y lo hace, además, con mucha clase.

EL CINE

Una de las constantes que salpican toda la obra de Ennis es su gran afición por el cine, en el que se inspira para extraer el material de sus historias. Es conocida su admiración por los westerns, sobre todo esos relatos épicos que son las obras de John Ford, irlandés al igual que Ennis, o Sergio Leone, repletos de hombres duros, de gatillo fácil y rápido, que se emborrachan en la taberna del pueblo; de pistoleros que cumplen su destino, de seres de moralidad ambigua, pero con un código de honor propio al que nunca renuncian. Por ejemplo, la taberna de Noonan´s, donde los personajes se encuentran la mayoría de las veces, no es sino la traslación a la época actual de esas cantinas del Oeste, y la profesión de los protagonistas, asesinos a sueldo, vendría a ser la versión actual de los pistoleros.

Las referencias cinematográficas no paran ahí. Así, se hace homenaje a las películas de Hong Kong (llenas de patadas imposibles y personajes extremos), en la saga *For Tomorrow* (Hitman 39-42), que está dedicada por los autores a John Woo y Chow Yun Fat. En la misma línea, la apariencia de Tommy Monaghan es un plagio de las "pintas" de Arnold Swarchzenegger en Terminator, aunque en este caso la chupa que lleva es verde, que en algo se tiene que notar su origen irlandés. Incluso, en los últimos números, aparece una agente del FBI clavadita a la Scully de *Expediente X*.

En general, todos los personajes son más cinematográficos que otra cosa. Tommy y sus colegas son tipos que están de vuelta de todo, pero que, al mismo tiempo, tienen una carga de valores y una moralidad propia que crece y cambia con ellos y con sus vivencias como en un buen filme de género. No son personajes definidos al principio de la obra e intocables a partir de ahí, sino que una historia más significa más envergadura y más carácter para los protagonistas.

LOS SUPERTIPOS

Debido a que Hitman se integra dentro del universo DC, cosa un tanto sorprendente dado el nivel de violencia general y la escatología de algunas de las historias, tenemos, de vez en cuando, héroes invitados. Aunque, claro está, por el tono habitual de la serie, somos testigos de inspirados momentos de ridiculización de nuestros queridos personajes enfundados en mallas, como cuando Tommy le vomita encima a Batman; o cuando a Green Lantern le invitan en Noonan´s a unos tragos, todo va bien hasta que le toca el turno de pagar y no puede porque en el uniforme no tiene dónde llevar el dinero, ganándose el desprecio de los habituales del bar?.

El colmo de la burla es un grupo de superhéroes que aparece en un par de arcos argumentales llamado Section Eight, formado por Six Pack (algo así como 'Paquete de Seis Birras'), un alcohólico, Friendly Fire ('Fuego Amigo'), capaz de vaporizar todo lo que está a la vista excepto el verdadero objetivo, Dogwelder ('el Soldador de Perros'), adiestrado en eso, soldar perros, Defenestrator ('el Defenestrador'), un paciente mental que no habla, en realidad una parodia de Terminator, Shakes ('Temblores'), un tipo que tiembla, Flemgem ('Escupitajo'), un individuo que escupe a la gente, Bueno Excelente, un pervertido que derrota a sus oponentes dándoles por..., Jean de Baton-Baton, que tiene un palo(?).
Por no hablar de los supervillanos, como ese espécimen al que dentro de su cuerpo han creado espacio para un universo; el problema está en que debe sacarse lo que hay ahí dentro por un orificio de su cuerpo (y no es la boca). Bueno, creo que con estos pequeños apuntes, os hacéis una idea de la mala uva con la que se retrata a los superhéroes en Hitman.

TOMMY MONAHAGAN CONTRA JESSE CUSTER

¿Está tan bien como Predicador? Como ésta es la pregunta que nos hacen siempre cuando hablamos de Hitman aquí va la respuesta: sí, y, en cierta manera, es incluso mejor, en el sentido en el que todo el asunto trascendente-teológico que, al final, en Predicador es la parte más floja de la obra, no aparece. Más bien, Hitman empieza como algo intrascendente con lo que los autores se lo pasan de miedo y, poco a poco, la obra va adquiriendo profundidad.

Por lo demás, se parecen como dos gotas de agua: ambos

personajes principales tienen un pasado familiar oscuro, (esperad a ver el reencuentro de Tommy con su padre), está la chica del bueno (Tulip/Tiegel), el compañero del bueno (Cassidy/Nat the Hat)... Por supuesto, también nos encontramos con los excelentes, chispeantes y divertidos diálogos, las conversaciones bajo la inspiración de la ingesta masiva de cervezas, las charlas íntimas en la cama, el humor desaprensivo y cabrón.
Además, es curioso comprobar que en ambas series el poder de los personajes (la voz de Dios en *Predicador*, la capacidad de leer mentes y ver con rayos X en *Hitman*), tienen su relevancia en los primeros números para acabar diluyéndose y prácticamente desaparecer en los últimos capítulos.
En definitiva, si disfrutaste de *Predicador*, te encantará *Hitman*, (una vez superados los primeros números que son algo más flojos), donde os encontraréis con el Ennis de siempre, ese excelente dialoguista y maestro del humor más gamberro, con sus temas de siempre: el amor, la amistad, la vida en las tabernas, el sueño americano o la redención.

HIPERCOMIC

VENTA - CAMBIO - COMPRA
COMICS - LIBROS - REVISTAS

C/ Jeronima Llorente, 42
28039, MADRID
Tfno.914591905

WWW.HIPERCOMIC.ES
TU TIENDA DE COMICS EN INTERNET
VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA

Historietas

Ahora pedidos por Previews, CD Animes y proximamente estampación de camisetas.

C/ Vinader, 6
30004 Murcia

ENVIOS EN 24 HORAS
Tfn: 923 218 048
pedidos@dracomrol.com

COMICS,
ROL,
NOVELAS,
CARTAS,
ESTRATEGIA

WWW.DRACOMROL.COM

Nexus

CÓMIC. ROL.
SIMULACIÓN
IMPORTACIÓN
CARTAS Y
ESTRATEGIAS

Nueva dirección:
Nicolás Salmerón, 2
39009 Santander

Tel: 942 211934
www.nexus-4.com

AteneO

C/PORTUGAL, 36
TELF 965 923 040
ate-neo@teleline.es

AQUI ENCONTRARAS LO QUE BUSCAS

Ejido Comix

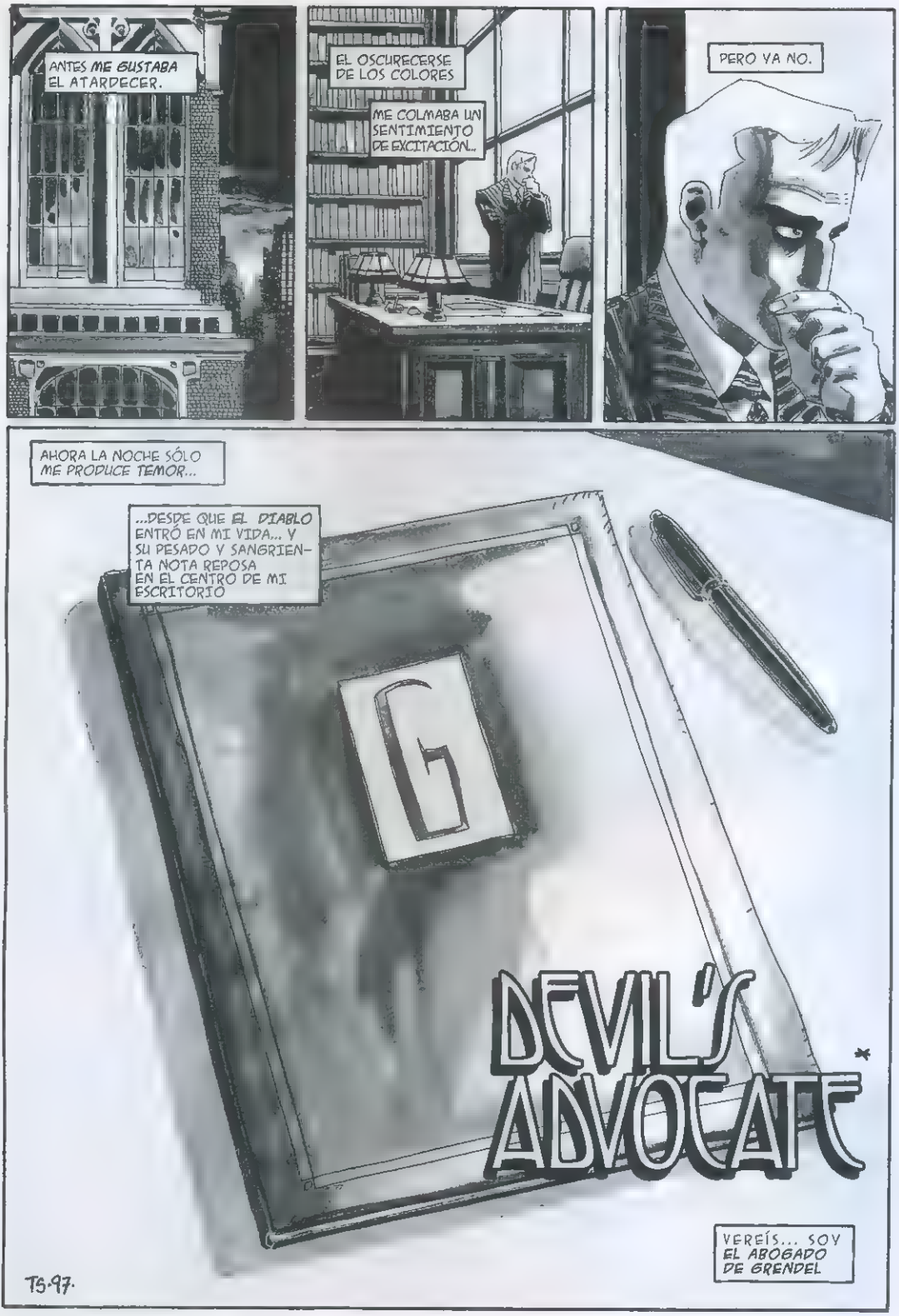
Joan, 18
04700 El Ejido (Almeria)
Tel./Fax: 950 487 726

ESPECIALISTAS EN COMICS

Haz caso a tus amigos
normasabadell.com

Norma Comics Sabadell

Sant Antoni, 9
08201 Sabadell
Tel. y fax: 93 745 12 52
info@normasabadell.com

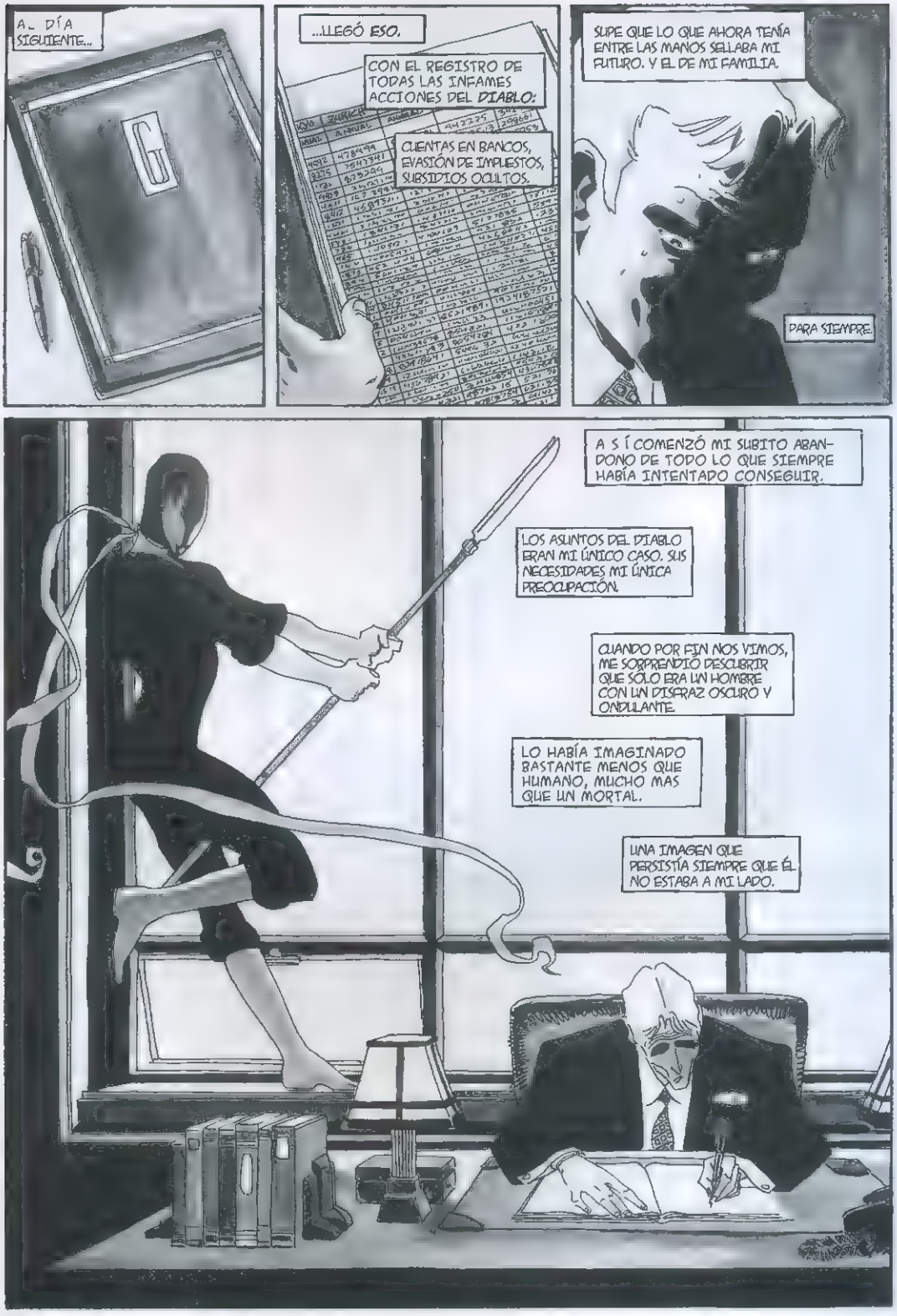

ANTES ME GUSTABA EL ATARDECER.
EL OSCURECERSE DE LOS COLORES
ME COLMABA UN SENTIMIENTO DE EXCITACIÓN...
PERO YA NO.
AHORA LA NOCHE SÓLO ME PRODUCE TEMOR...
...DESDE QUE EL DIABLO ENTRÓ EN MI VIDA... Y SU PESADO Y SANGRIENTA NOTA REPOSA EN EL CENTRO DE MI ESCRITORIO
DEVIL'S ADVOCATE*
VEREÍS... SOY EL ABOGADO DE GRENDEL
TS·97·

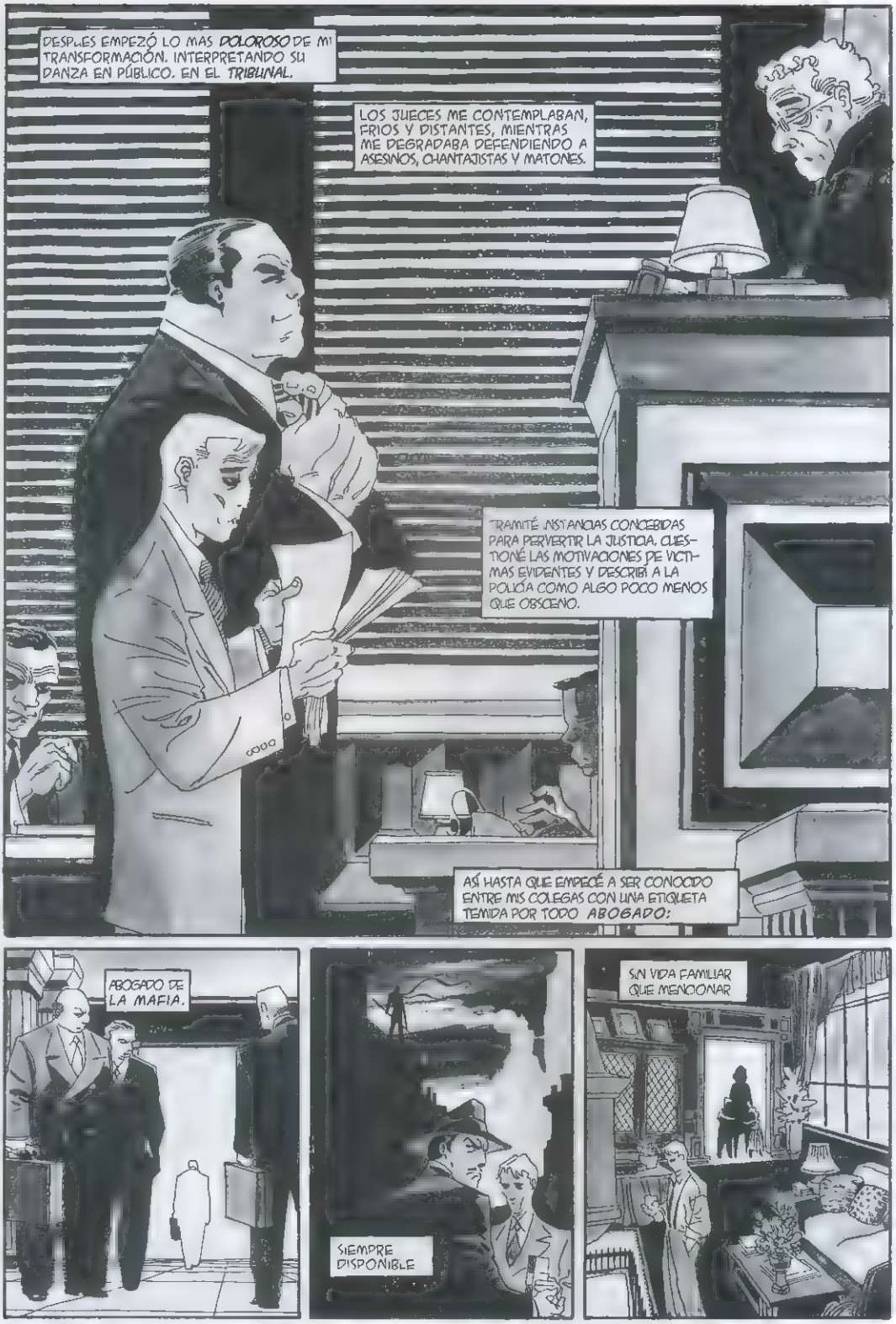
*ESTA HISTORIA APARECERÁ EN EL TERCER VOLUMEN DE *GRENDEL BLANCO, NEGRO Y ROJO* HA SIDO ADAPTADO AL FORMATO DE LA REVISTA *TRAMA* Y NO REPRESENTA EL FORMATO DEFINITIVO DE LA OBRA.

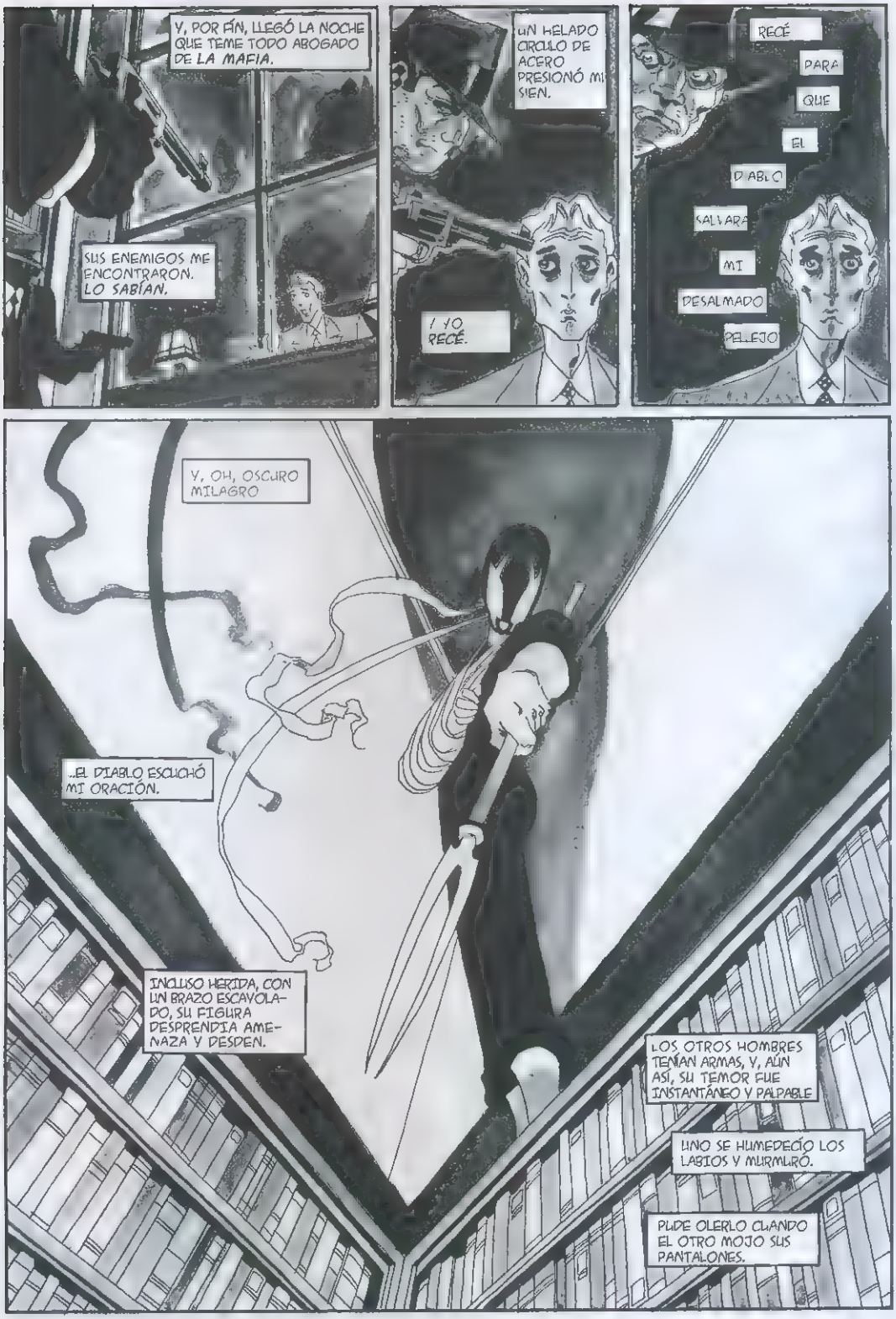
NO SIEMPRE FUE ASÍ. EN LO QUE AHORA CONSIDERO MI VIDA ANTERIOR FUI UN GRAN LITIGANTE.
MIS CLIENTES ME ADORABAN, MIS OPONENTES VIVÍAN TEMIENDO EL DÍA EN QUE SE LAS VER´AN CONMIGO EN EL ESTRADO.
ATRAPADOS
CON LOS AÑOS HASTA TUVE MI *PROPIO* BUFETE... GRACIAS A ALGUNAS DE LAS *MÁS JUGOSAS* CUENTAS DE LA FIRMA DE MI PADRE.
LO TENÍA *TODO*: CASA EN LOS HAMPTONS, UNA ESPOSA DE BANDERA Y LA OBLIGADA PAREJITA DE CRIOS.
Y LOS FINES DE SEMANA, A *MISTY*.
DIOS MÍO, CÓMO LA CHUPABA ÉSA CHICA.
ERA GENIAL.
RICHARD BRANFIELD, ESQ.
CONFIDENCIAL
Y ENTONCES, SE ACABÓ...

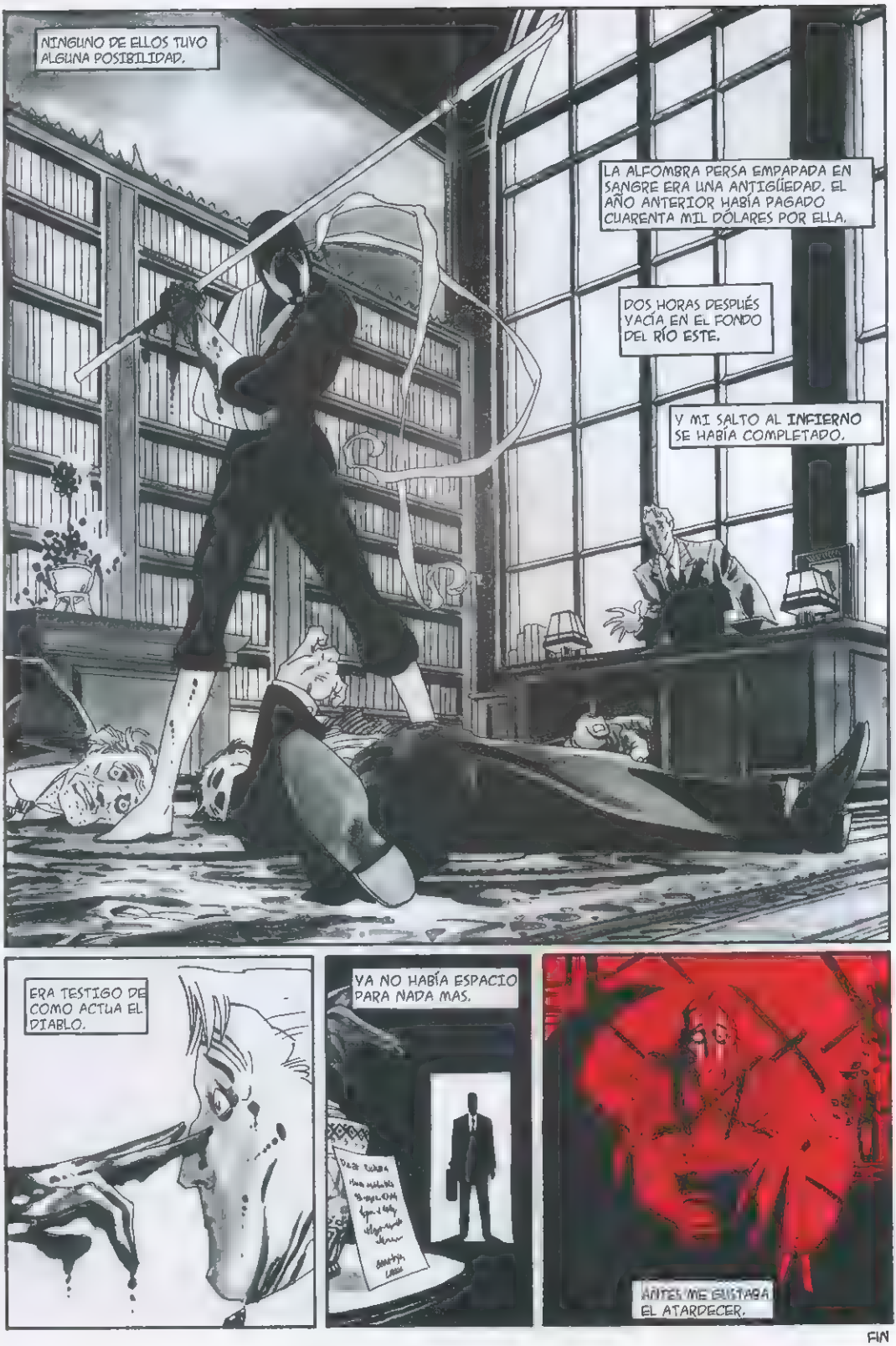
...UN SOLEADO DÍA DE MAYO.
QUEMÉ LAS FOTOS.
VOLVÍ A CASA.
Y LO CONTÉ TODO.
NO PENSABA SER VÍCTIMA DE UN EXTORSIONADOR DEL TRES AL CUARTO. MI MUJER ENCAJÓ LA NOTICIA BASTANTE BIEN.
DIJO QUE COMPRENDÍA LAS TENSIONES DE MI TRABAJO Y EL ESTRÉS DE NUESTRO ESTILO DE VIDA "DEMASIADO PERFECTO".
PROMETIÓ AVISARME SI LLEGABA A CASA ALGUNO MÁS DE ESOS SOBRES.
SI HUBIERA SABIDO A QUE ME ESTABA SI SOLO HUBIERA ENFRENTANDO.

DEBO ACLARAR QUE ESTO SUCEDIÓ VARIOS AÑOS ANTES DE QUE SU NOMBRE SE CONVIRTIERA EN UNA PALABRA FAMILIAR PARA TODOS.
QUIZÁ DEBÍ HABER LLAMADO A LA POLICÍA EN ALGÚN MOMENTO
QUIZÁ DEBÍ DEJAR DE ENGAÑARME Y DE PENSAR QUE PODRÍA TAPAR EL ASUNTO, Y MANTENER LIMPIA MI REPUTACIÓN.
QUIZÁ DEBÍ PROCUPARME CUANDO CONNIE Y LOS NIÑOS SE QUEJARON DE QUE LES FALTABAN MECHONES DE PELO.
AL PARECER CORTADOS.
G.
YO HABÍA APRENDIDO
EN LOS 143 CASOS QUE HABÍA GANADO
QUE LOS "QUIZÁ" SÓLO SON PARA LOS PERDEDORES


AL DÍA SIGUIENTE...
...LLEGÓ ESO.
CON EL REGISTRO DE TODAS LAS INFAMES ACCIONES DEL DIABLO:
CUENTAS EN BANCOS, EVASIÓN DE IMPUESTOS, SUBSIDIOS OCULTOS.
SUPE QUE LO QUE AHORA TENÍA ENTRE LAS MANOS SELLABA MI FUTURO. Y EL DE MI FAMILIA.
PARA SIEMPRE.
A S Í COMENZÓ MI SUBITO ABANDONO DE TODO LO QUE SIEMPRE HABÍA INTENTADO CONSEGUIR.
LOS ASUNTOS DEL DIABLO ERAN MI ÚNICO CASO. SUS NECESIDADES MI ÚNICA PREOCUPACIÓN.
CUANDO POR FIN NOS VIMOS, ME SORPRENDIÓ DESCUBRIR QUE SÓLO ERA UN HOMBRE CON UN DISFRAZ OSCURO Y ONDULANTE.
LO HABÍA IMAGINADO BASTANTE MENOS QUE HUMANO, MUCHO MAS QUE UN MORTAL.
UNA IMAGEN QUE PERSISTÍA SIEMPRE QUE ÉL NO ESTABA A MI LADO.


DESPUÉS EMPEZÓ LO MÁS DOLOROSO DE MI TRANSFORMACIÓN. INTERPRETANDO SU DANZA EN PÚBLICO. EN EL TRIBUNAL.
LOS JUECES ME CONTEMPLABAN, FRÍOS Y DISTANTES, MIENTRAS ME DEGRADABA DEFENDIENDO A ASESINOS, CHANTAJISTAS Y MATONES.
TRAMITÉ INSTANCIAS CONCEBIDAS PARA PERVERTIR LA JUSTICIA. CUESTIONÉ LAS MOTIVACIONES DE VÍCTIMAS EVIDENTES Y DESCRIBÍ A LA POLICÍA COMO ALGO POCO MENOS QUE OBSCENO.
ASÍ HASTA QUE EMPECÉ A SER CONOCIDO ENTRE MIS COLEGAS CON UNA ETIQUETA TEMIDA POR TODO ABOGADO:
ABOGADO DE LA MAFIA.
SIEMPRE DISPONIBLE
SIN VIDA FAMILIAR QUE MENCIONAR


Y, POR FIN, LLEGÓ LA NOCHE QUE TEME TODO ABOGADO DE LA MAFIA.
SUS ENEMIGOS ME ENCONTRARON. LO SABÍAN.
UN HELADO CÍRCULO DE ACERO PRESIONÓ MI SIEN.
Y YO RECÉ.
RECÉ
PARA
QUE
EL
DIABLO
SALVARA
MI
DESALMADO
PELLEJO
Y, OH, OSCURO MILAGRO
...EL DIABLO ESCUCHÓ MI ORACIÓN.
INCLUSO HERIDA, CON UN BRAZO ESCAVOLADO, SU FIGURA DESPRENDÍA AMENAZA Y DESDEN.
LOS OTROS HOMBRES TENÍAN ARMAS, Y, AÚN ASÍ, SU TEMOR FUE INSTANTÁNEO Y PALPABLE
UNO SE HUMEDECÍO LOS LABIOS Y MURMURÓ.
PUDE OLERLO CUANDO EL OTRO MOJO SUS PANTALONES.


NINGUNO DE ELLOS TUVO ALGUNA POSIBILIDAD.
LA ALFOMBRA PERSA EMPAPADA EN SANGRE ERA UNA ANTIGÜEDAD. EL AÑO ANTERIOR HABÍA PAGADO CUARENTA MIL DÓLARES POR ELLA.
DOS HORAS DESPUÉS YACÍA EN EL FONDO DEL RÍO ESTE.
Y MI SALTO AL INFIERNO SE HABÍA COMPLETADO.
ERA TESTIGO DE COMO ACTUA EL DIABLO.
YA NO HABÍA ESPACIO PARA NADA MAS.
ANTES ME GUSTABA EL ATARDECER.

FIN

Previews

DARK HORSE COMICS

MIKE MIGNOLA´S B.P.R.D: HOLLOW EARTH

Mignola, con guión de Golgen y Sinegoski, y el clónico Ryan Sook encargado de los lápices, nos presenta un spin-off de su popular Hellboy en esta miniserie de tres números.

32 páginas por 3 dólares.

STAR WARS: ZAN WESSELL TP

Ron Marz y Ted Naifeh realizan este prestigio cuya mayor virtud radica en presentar un personaje que aparecerá en el Episodio 2.

64 páginas por 6 dólares.

USAGI YOJIMBO: GRASSCUTTER II

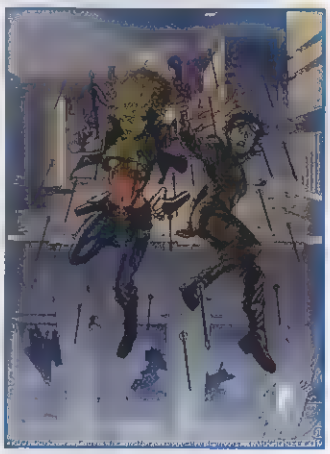
Stan Sakai sigue recopilando las aventuras de nuestro conejo favorito (sin contar a Buggs, claro).

184 páginas por 16 dólares (tapa blanda) ó 57 dólares (tapa dura y firmado por el autor).

THE ART OF COMIC BOOK WRITING

Randy Stradley, escritor profesional de cómic desde 1983, es el encargado de escribir este libro que recopila opiniones de numerosos guionistas y cuenta con ilustraciones de Art Adams, Gulacy y otros.

128 páginas por 15 dólares.



RAIN DOGS HC

Gordon Rennie (guión) y Colin Wilson (dibujos) son los autores de este álbum de la línea Venture, en coedición con Strip Art Features.

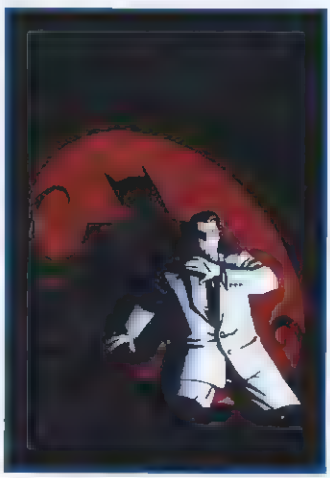
52 páginas por 15 dólares.

DC

BATMAN: THE 10 CENT ADVENTURE

Rucka y Burchett nos ofrecen el comienzo de la saga de Bruce Wayne: ¿Asesino? a un precio irrisorio. ¿Alguien se lo va a perder? Eso sí, los siete números restantes de la saga, que corresponden al resto de los cómics del mes de la familia de Batman son a su precio.

32 páginas por 10 centavos de dólar.



POWER COMPANY: POWERSURGE ONE SHOTS

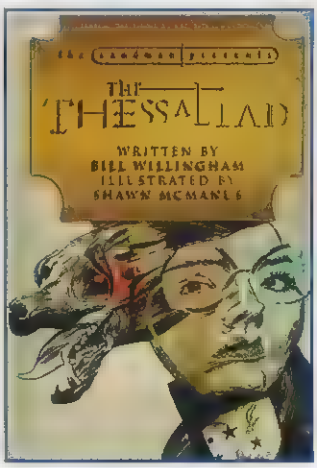
Josiah Power, Witchfire, Skyrocket, Bork, Manhunter, Shappire y Striker Z (este último dibujado por Bachs) son los títulos de los números únicos que presentan a los personajes de la nueva serie creada por Kurt Busiek.

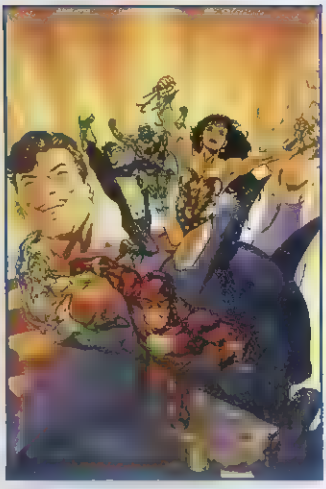
32 páginas por 2.5 dólares (cada uno).

THE SANDMAN PRESENTS: THE TESSALIAD

Shawn McManus dibuja de nuevo al personaje de Un juego de ti, pero esta vez no es Gaiman, sino Bill Willingham el encargado de los guiones en esta miniserie de cuatro números.

32 páginas por 2.50 dólares.





ADVENTURES OF SUPERMAN 600

El Hombre de Acero conmemora la llegada al número 600 de su serie, con un especial que hará las delicias de los aficionados. Historia principal de Casey y Wieringo y galería de pin-ups de lo más granado de la casa.

64 páginas por 4 dólares.

TRANSMETROPOLITAN: GOUGE AWAY

Continúa la recopilación en tomos de la transgresora serie de Ellis y Robertson, esta vez corresponde a los números del 31 a 36.

144 páginas por 15 dólares.

JLA: DIVIDED WE FALL

Mark Waid y Brian Hitch (y sus numerosos sustitutos) son los autores de esta espectacular saga.

208 páginas por 18 dólares.

WONDER WOMAN: PARADISE LOST

Phil Jiménez, con una manita de diversos dialoguistas, inició una gloriosa etapa al frente de Wonder Woman, que ahora comienza a ser recopilada.

176 páginas por 15 dólares.

GREEN LANTERN ARCHIVES VOL 2

Bill Finger, Marty Nodell e Irwin Hasen son los autores de las aventuras de Alan Scott, el Green Lantern de la Golden Age .

232 páginas por 50 dólares.

IMAGE

ATHENA INC.

Habelin y Anacleto, creadores de Aria, nos ofrecen un bonito prestigio de presentación de lo que podría ser su nueva serie.

48 páginas por 6 dólares.

CREED: UTOPIATE

Trent Kaniuga, reciente fichaje de Marvel para ayudar a Quitely al frente de los X-Men, relanza su creación con la ayuda de Christina Z como guionista.

32 páginas por 3 dólares.

DARKMINDS: MACROPOLIS

La serie amerimanga por excelencia continúa con este su tercer volumen. Sarracini y Jo Chen son sus autores.

32 páginas por 3 dólares.

NOBLE CAUSES

La creación de Jay Faerber vuelve en forma de serie regular tras el supuesto éxito de la miniserie que le precedió. Dibujando, el debutante Patrick Gleason.

32 páginas por 3 dólares.

MARVEL

HOWARD THE DUCK

Steve Gerber y Phil Winsdale nos ofrecen esta miniserie de seis números en la que el bueno de Howard se transmuta en los más diversos animales. Habrá que ver si sigue manteniendo intacto su humor mordaz.

32 páginas por 3 dólares.

MOMENT OF SILENCE

Cuatro historias sin palabras escritas por Kevin Smith, Quesada, Jemas o Bendis e ilustradas por gente como Romita Jr, Bagley, Austen o Kordey. Los beneficios irán a parar a las víctimas del atentado de las Torres Gemelas.

32 páginas por 3.5 dólares

THE ULTIMATES

Mark Millar y Brian Hitch nos ofrecen la versión Ultimate de los Vengadores. Viejos personajes en nuevas situaciones o cómo cambiar las cosas para que todo siga igual.

32 páginas por 2.25 dólares.

MARVEL MANGAVERSE

El evento de este mes se llama Marvel Mangaverse y comienza con un especial de 48 páginas titulado New Dawn, al que seguirán números de Vengadores, 4 Fantásticos, Ghost Rider, Punisher, Spiderman y X-Men, para terminar en otro especial titulado Eternal Twilight. Ben Dunn, Udon, Lea Hernández, Jeff Matsuda o Kaare Andrews son algunos de los autores implicados en el proyecto.

32 páginas por 2.25 dólares y 48 páginas por 3 dólares.

CAPTAIN AMERICA: HEART OF DARKNESS

Darko Makan y Daniel Zezlig son los encargados de realizar la mi-

niserie de tres números que sirve de puente entre la serie regular y la nueva de Marvel Knights.

32 páginas por 3 dólares.

EXILES TP

Tomo recopilatorio de los cuatro primeros números de al serie regular de Winick y McKone.

112 páginas por 13 dólares.

DR. STRANGE: A SEPARATE REALITY

Las historias de Englehart y Brunner que aparecieron originariamente en Marvel Premiere son recopiladas en este tomo.

224 páginas por 20 dólares.

THE LIFE AND DEATH OF CAPTAIN MARVEL

Tomo recopilatorio de la etapa de Starlin al frente de la colección y su posterior epílogo en forma de novela gráfica. Recoloreado para la ocasión, eso sí.

304 páginas por 25 dólares.

ESSENTIAL ANT MAN

Con Stan Lee y Jack Kirby a la cabeza del equipo creativo, Marvel recupera algunas de las más olvidadas aventuras de los inicios de la Era Marvel.

576 páginas por 15 dólares.

CAPTAIN AMERICA: TO SERVE AND TO PROTECT

Mark Waid y Ron Garney son los autores de este tomo que recopila los siete primeros números de la serie del Capitán América tras el Heroes Return.

176 páginas por 18 dólares.

INDEPENDIENTES

JUST A PILGRIM: GARDEN OF EDEN PREVIEW EDITION (Wizard-Black Bull)

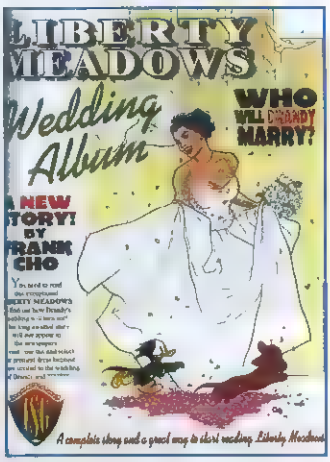
Bocetos, ilustraciones y dibujos inéditos acompañan a las primeras ocho páginas del cómic en una edición limitada.

24 páginas por 7 dólares.

LIBERTY MEADOWS WEDDING ALBUM (Insight Studios)

Frank Cho continúa las aventuras de Brandy en su serie regular, pese a la cancelación de su tira de prensa, y lo hace a lo grande.

32 páginas por 3 dólares.



9-11 : EMERGENCY RELIEF (Alternative Comics)

Frank Cho, Will Eisner, Guy Davis, Scott Morse, Oeming y un larguísimo etcétera contribuyen con su arte a este proyecto be-

imágenes
COMICS
El mayor stock de comics, nacionales y de importación
C/ Pelayo, 18 · Tel.: 96 352 05 73 · (46007) Valencia
SHOP
Cómic, ilustración, cine, rol, merchandising, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m²
C/ Ruzafa, 14 · Tel.: 96 394 39 24 · (46004) Valencia

néfico a favor de la Cruz Roja Americana.

128 páginas por 15 dólares.

WARREN ELLIS´ STRANGE KILLINGS (Avatar Press)

Ellis y Wolfer siguen explorando los límites del horror y la violencia en esta nueva miniserie.

32 páginas en blanco y negro por 3.50 dólares.

ROSE HC (Cratoon Books)

La miniserie prestigio de tres números de Vess y Smith es recopilada en este lujoso tomo de tapa dura.

160 páginas por 30 dólares.

SAURIANS (Crossgen)

Mark Waid, Andrea Di Vito y Rob Hunter son los autores de esta miniserie de dos números derivada de la ya veterana Sigil.

32 páginas por 3 dólares.

JACK STAFF: YESTERDAYS HEROES (Dancing Elephant Press)

Los seguidores de Paul Grist, creador de Kane, no deberían dejar escapar este tomo que reúne las aventuras de su última creación, esta vez de tono más superheróico.

112 páginas por 16 dólares.

BLACKMARK (Fantagraphics)

Creado por Gil Kane en 1974 para Bantam Books, este cómic fue pionero en lo que a nuevos formatos y retención de derechos se refiere. Además, se trata de un bello trabajo de uno de los grandes del comic book americano.

180 páginas por 17 dólares.

B. KRIGSTEIN HC

Primer volumen que repasa la vida y obra de uno de los más grandes de la EC Comics y, sin embargo, virtual desconocido por estos lares. Escrito por Greg Sadowski.

240 páginas por 50 dólares.

POPBOT (Idea & Design Works)

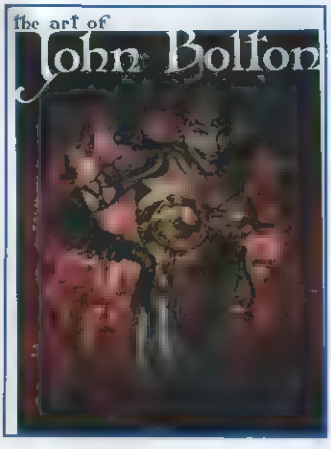
Ashley Wood nos ofrece un álbum en blanco y negro de su última creación.

48 páginas por 7 dólares.

ODDVILLE (Oni Press)

Reedición de la tira de prensa en la que apareció por primera vez el popular Jetcat. Por Jay Stephens.

88 páginas por 11 dólares.



THE ART OF JOHN BOLTON (SQP)

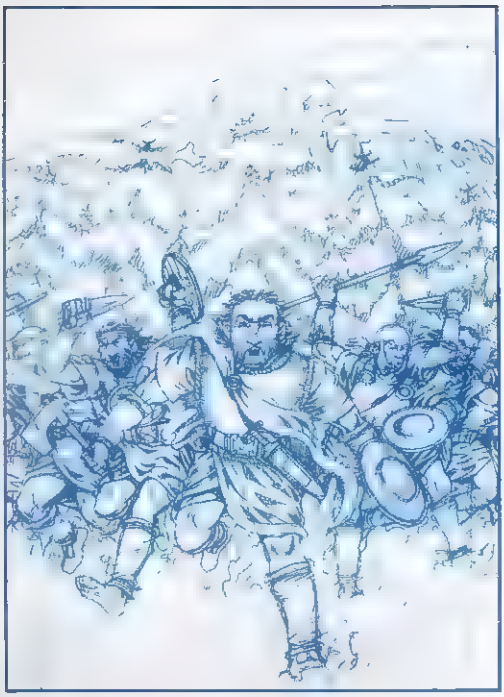
Precioso libro ilustrado a todo color, que recoge algunos de los más significativos trabajos de Bolton.

104 páginas por 20 dólares.

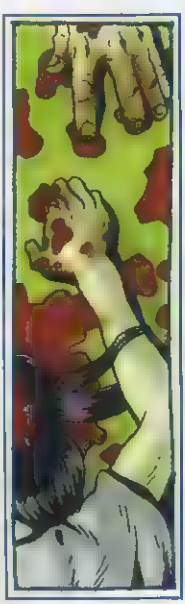
a.k.a. Quim Bou

En poco más de cinco años, Quim Bou ha pasado de ser un perfecto desconocido a constituirse como una de nuestras más destacadas promesas, y de ahí, a materializarse como un autor ya consagrado y perfectamente asentado en el mercado. Su carrera hasta ahora, gracias a su espectacular proyección, no deja de sorprendernos y cada uno de sus trabajos supera las expectativas generadas con el anterior. La cercana edición de su próxima obra, El Lobo Mateyo, *seguramente servirá para validar estas palabras.*

Norman Fernández



Quim Bou irrumpió en las vidas de la mayor parte de los lectores de tebeos con *A Reventar!*, número unitario que La Cúpula editó dentro de la colección Brut Cómix en 1996. Antes de llegar a ese momento, Quim había cursado estudios en la Escuela de Cómic Joso de Barcelona, a la que llegó tras estudiar, a su vez, un año en Bellas Artes y cinco en un taller de dibujo, pintura y escultura. Durante la primera mitad de la década de los 90, aparte de ganar premios en la casi totalidad de concursos de cómic que se desarrollaban en Cataluña, Quim lleva a cabo una serie de trabajos (para la revista Makoki y para fanzines como Annabelle Lee o Gñ), algunos de los cuales fueron recopilados en 1997 por Plaga Editorial bajo el título *Paku Rata & compañía.* Esta actividad inicial de Quim muestra ya algunas de sus características como creador: por un lado, se hace patente la influencia de nombres como Crumb y Shelton, mientras que también se evidencia un compromiso con la sociedad que le rodea, a través de unas posiciones ideológicas claras y, en mi opinión (que nadie me ha pedido, pero que daré igualmente), muy acertadas. Un buen ejemplo de ello es la página que realiza desde 1997 en la revista mensual Cáñamo.



Ese mismo compromiso ya se podía encontrar en la mencionada *A reventar!* y en su secuela *Cercanías* (1998), pese a que en ambas trabajaba con el guionista Al García. El análisis del modo de entender la vida de determinados grupos de jóvenes, es el objetivo que aparentemente persiguen ambas obras; y lo hacen además sin caer en posicionamientos o análisis ramplones, pero sin mostrarse condescendientes.

Respecto al trabajo de ilustración propiamente dicho, estas obras le sirven como rodaje y, a la par, como banco de pruebas para esa personal utilización de los grises que se ha convertido ya en una de sus marcas de identidad.

MUERTE ANIMAL

El buen resultado de la labor de Quim en Brut, posibilitó que La Cúpula le ofreciese la posibilidad de realizar un proyecto para la colección

Fuera de Serie (que hasta entonces parecía estar reservada en exclusividad para David Lapham y sus *Balas Perdidas*). Muerte Animal (1999) constituyó una auténtica sorpresa en el momento de su publicación, sobre todo por su guión, muy sólido y espléndidamente estructurado. Quim parte de un primer episodio de presentación de la historia, que está perfectamente enclavado en lo que podríamos llamar "género de terror". Sin embargo, varía el registro en el segundo número, que casi podría catalogarse mejor como "negro o policiaco", hasta llegar al tercer y último episodio, en el que mezcla ambos géneros en una misma narración, generando un resultado muy personal.

Desde el punto de vista gráfico, Quim realiza una pequeña modificación en su estilo al enfrentarse a la realización de esta obra. Acerca su trazo, las tintas, a una línea más expresionista, más cercana a un José Muñoz, para entendernos, lo que contribuye a darle ese tono diferencial con respecto a sus anteriores trabajos.

EL MES DEL DRAGÓN

Al igual que *Muerte Animal*, también data de 1999 uno de los trabajos más curiosos de Quim. *El mes del Dragón* es una historia en tres episodios de 24 páginas a color, que no fueron publicados por ningún editor de tebeos. El proyecto partió de una "asociación multicultural para la intervención social y educativa" (como ellos mismos se definen) llamada GRAMC (Grupos de Intervención y Actuación sobre Minorías Culturales y Trabajadores Extranjeros), y contó con el patrocinio de diferentes instituciones catalanas. La idea era generar un producto en forma de cómic que sirviese como método de reflexión sobre la discriminación y el racismo. El tebeo no se puso a la venta, sino que se repartió entre diversos grupos de estudiantes y jóvenes.

Centrándonos en el trabajo de Quim, éste decide, para facilitar el entendimiento de los conceptos que quería tratar, situar la historia en un mundo fantástico en el que conviven diferentes razas, estructuradas en distintos niveles de la pirámide social. La obra está narrada desde el punto de vista de Noriam, un joven elfo azul miembro de la clase dominante de una raza, que también es, a su vez, la preeminente. De regreso a su patria y tras pasar años de estudio fuera de ella, se encuentra una situación muy distinta de la que recordaba en su niñez. Así, va a descubrir una sociedad que discrimina y explota a las razas inferiores creyéndose con derecho a hacerlo; además de visualizar todos los intereses económicos, políticos y religiosos que suelen estar detrás de este tipo de comportamientos fundamentados en el desconocimiento y la ignorancia.

Concebido como un "documento para el debate", en El año del Dragón no se proponen soluciones a los problemas, sino que simplemente se describen con una precisión y lucidez aplastantes.
Gráficamente, Quim deja los grises para realizar un color (por ordenador) con el que consigue de nuevo darle un aspecto diferencial a la obra dentro de su producción.

A.K.A. BRUNO

La Sibila (La Cúpula, 2000) representa la puesta de largo de la siguiente creación de Quim: *a.k.a. Bruno*. Ya había sido presentado en algunas historias cortas aparecidas en El Víbora, pero es en los tres números que componen *La Sibila*, donde conocemos mejor el alcance del personaje. Personalmente, creo poder decir que *a.k.a. Bruno* es uno de los trabajos que más me ha sorprendido en

Una serie escrita y dibujada por Quim Bou
Una serie escrita y dibujada por Quim Bou
Una serie escrita y dibujada por Quim Bou

muchos, muchos años como lector.

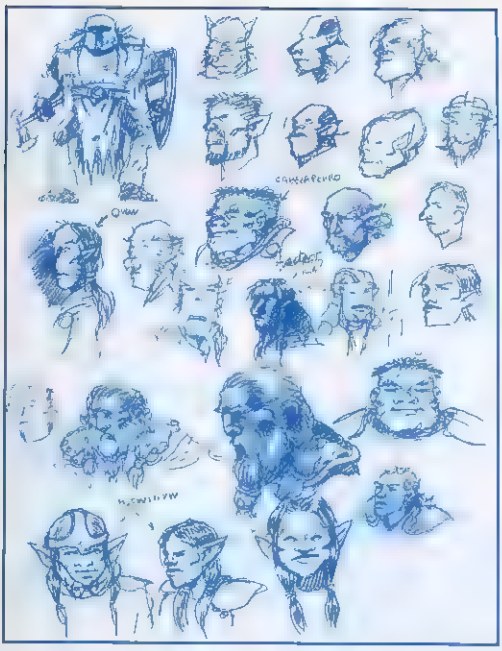
Bruno es un asesino profesional que Quim hace que sea atropellado por un coche, casi nada más empezar el tebeo (ésta es otra de las características definitorias de Quim como creador: la capacidad para sorprender al receptor una vez tras otra, una obra tras otra). A partir, de ahí se va construyendo una narración compleja, complicada de seguir por momentos, con unos personajes bien construidos, de los que entendemos las motivaciones y que, además, van evolucionando. *La Sibila*, y en realidad toda la obra de *a.k.a. Bruno*, es cualquier cosa menos una típica historia sobre un asesino.

Por matizar un poco mejor, diré que a.k.a. Bruno me resulta sorprendente en dos niveles: por los motivos que acabo de exponer, el primero sería, lógicamente, el creativo; el segundo, el apartado técnico. Como dije, La Sibila es una narración compleja que no está realizada linealmente, sino que mezcla acciones en distintos tiempos y que, además, requiere un esfuerzo de atención por parte del lector. Gráficamente, Quim también introduce pequeñas variaciones: continúa con sus grises marca de la casa, pero, en esta ocasión, juega mucho más con el contraste de blancos y negros, consiguiendo unas masas de negro realmente contundentes que ambientan muy adecuadamente la historia.

Pese a que aparecieron casi simultáneamente en el mercado, La Sibila fue realizada con anterioridad a *Haciendo Café*, número unitario que marca el inicio de la relación Quim y Dude Comics.

La obra consiste en un auténtico ejercicio de estilo en el que Quim desarrolla una historia que transcurre íntegramente en una cocina, (durante el tiempo que tarda en calentarse el agua de una cafetera), narrando el encuentro de dos hermanos que acaban de reencontrarse debido al fallecimiento de un familiar. *Haciendo Café* pone de manifiesto otra de las principales cualidades de Quim: su capacidad para medir los tiempos en función de la historia que quiere contar y el espacio que dispone para ello. Buen ejemplo de ello son sus relatos cortos, en los que puede llegar a un nivel de concreción sorprendente: para comprobarlo, basta acudir a su historia del "Especial Vicio" que editó La Cúpula el verano pasado, o a la del Especial Dude aparecido durante el pasado Salón de Barcelona.

EL CONTINENTE DE MÔM



Corazón Negro es la última obra de extensión con la firma de Quim Bou aparecida hasta el momento. Se trata de cuatro números editados por Dude entre el final del 2000 y el inicio del 2001, que se inscriben dentro del "género de fantasía heroica". La obra se desarrolla en el Continente de Môm, y sus protagonistas son una serie de personajes de distintas razas que nunca son lo que parecen ser. La intención inicial (y confesada) del autor era acercar los universos de Tolkien y Howard en una misma narración; el resultado es un producto personal, lo suficientemente "fuera" y "dentro" de los cánones habituales del género, como para que sea un "tebeo de Quim Bou" antes que cualquier otra cosa.

El "género de la fantasía heroica" parece ser un lugar en el que Quim se encuentra cómodo: le permite, entre otras cosas, explorar su afición por la arqueología. Prueba de que se encuentra cómodo es que ya está realizando una nueva narración desarrollada en su Continente de Môm: una historia en cinco números que llevará por título Oro Rojo y de la que ya ha realizado los lápices del primer episodio.

Antes de que esto vea la luz, ya está casi listo para su publicación (también por Dude) un número unitario titulado *El Lobo Mateyo* una historia contemporánea desarrollada en el Pirineo aragonés, en la que Quim mezcla historia y leyenda con su habitual estilo. No la dejen pasar.

Planeta,
Dude,
Ediciones b,
Norma,
Glenat,
editoriales
independientes...

www.planetacomic.com
Tu tienda de cómics en internet

Somos especialistas en venta por correo. Más de 10 años de experiencia nos avalan.
Somos los líderes de ventas en la red.
Tenemos la tienda web de cómics más visitada del país

Tambien disponemos de tienda en:
C/ Castillejos, nº 272, 08025 Barcelona
(Metro Sagrada Familia).
Atendemos pedidos por correo ordinario

...y además
Merchandising
Videos
DVD

Todos los cómics a tu alcance

cosmic@bcnred.com
Consultas
Tfno: 93 436 3037

Sinse ntido

IDIOMA DE SIGNOS...

De un tiempo a esta parte, se puede ver por los salones del país a la tríada Inrevés-De Ponent-Sinse ntido. Tres editoriales que, ajenas a las vertientes más comerciales, están abordando las baldas de nuestras librerías con obras diferentes, arriesgadas, cuidadosamente escogidas y diseñadas, y que consiguen ampliar los límites de la historieta.

GORKA OMAETXEBARRIA Y FÉLIX PASCUAL

MANIFIESTO SINSE NTIDO: DECLARACIÓN DE PRINCIPIOS.

El material publicado por Sinse ntido tiene unas características comunes: autores de calidad al margen de la industria, con propuestas arriesgadas. Gente que antaño tenía cabida en revistas del tipo *Madriz*, *Medios Revueltos*, *El Ojo Clínico* o, más recientemente, el extinto fanzine *Idiota y Diminuto*. Si De Ponent representaba a la "dieta mediterránea" y nos devolvía recuerdos enterrados con *El Cairo*, Sinse ntido hace lo propio con las revistas/fanzines nombrados. El otro aglutinante es la calidad de edición de cada nueva propuesta: cubiertas enceradas con solapa. Buen gusto en el milimétrico diseño de portadas, tipografía, reseña biográfica, textos introductorios cuando se requieren, papel satinado de alto gramaje...

El culpable directo de esta iniciativa tan arriesgada como necesaria es Jesús Moreno. Diseñador e ilustrador (*Madriz*, *Tribulete*), la edición no es algo repentina (*El Ojo Clínico*, *Medios Revueltos*). Gracias en parte a la iniciativa de Paco Camarasa en De Ponent, editoriales como la suya o la propia Inrevés han podido ver la luz y tebeos, como *La Ascensión del gran Mal* o *Estigmas*, alegrarnos la vista.

SINLÍMITE

Sinlímite acoge a aquellos autores, unos más conocidos que otros, que utilizan el medio de forma no convencional para ampliarlo y demostrar su potencial. Partiendo de una página en blanco, "sin límite" alguno, cada autor juega con ella, con el medio, y lo utilizará para sus propios fines. Éste es el cajón de sastre de la editorial: la colección da cabida a autores nacionales e internacionales con una única condición: que sean obras de calidad.

RICARDO CASTELLS. POCO A POCO: TACITA A TACITA.

Poco es el trazo desnudo. La claridad narrativa. Un vampiro pudoroso, que se desayuna un buen tazón de sangre y ha olvidado su pasado. Una niña que con la mayor naturalidad mata a balazos a una monja. El cielo es una acuarela mojada, el faro son líneas de tinta rayando el papel. La viñeta casi vacía con manchas líquidas de colores apagados contrastadas con el cabello rojo de la niña, con la hierba teñida de sangre mientras un perro le ladra a la nada. Poco lo ha perdido todo: la

sombra, los recuerdos, una mujer, un pasado y el reflejo. Pero ha encontrado amigos, el refugio del faro y la curiosidad que le empuja a investigar. En las sombras, entre las telarañas, se adivina un rastro de oro y luz y un misterio por descubrir. Llueve y la abuela, además de adivina, es paciente y sabia. Poco es inocente y algo torpe, como un niño desvalido, como un nuevo juguete del que se encapricha la niña de ojos grandes que rebusca por las callejuelas de una Barcelona encantada... Cuesta imaginar a un japonés sentado en un vagón del metro, disfrutando de los delicados matices de Castells. Sin embargo, originalmente, Poco fue publicado por Kodansha y serializado en una revista nipona y, es de suponer, leído en un apretado vagón. Y algún japonés habrá sentido curiosidad por esa fotografía que conserva Poco, por ese personaje con el rostro tachado acompañado por Mar, una dama cubierta por un velo... Sorprende la facilidad con la que se devoran estos dos tebeos, el amor con el que, se adivina, han sido dibujados. Castells nos va contando la historia sin accesorios innecesarios, con las manchas de color justas, con un poco de magia y otro poco de humor, casi quitándose importancia, de puntillas y sin hacer ruido. Este Castells poco o nada tiene que ver con el caótico estilo de La Expiación. Con total justicia (con el permiso de La Ascensión) se ha convertido en el best-séller de la editorial (y estamos hablando de tiradas de 1000/1500 ejemplares, que nadie se equivoque). Poco ha logrado hacer hueco en las estanterías de mucha gente y habrá que dejar espacio para posteriores entregas.

RELACIONES. FEDERICO DEL BARRIO/SILVESTRE: MR. HIDE & EL DOCTOR CARETA

Federico del Barrio ha seguido una impresionante evolución desde los tiempos de Madriz y Medios Revueltos hasta este álbum de Sinse ntido; desde las viñetas de León Doderlin, hasta los experimentos formales firmados por Silvestre. Dentro de los parámetros de autores con voz propia apartados de lo "comercial" que publica esta editorial, Silvestre destaca por su inteligencia. Inteligencia para abordar este elaborado estudio del lenguaje secuencial. Como un prestidigitador, Federico/Silvestre, en lugar de barajar naipes, baraja viñetas. Da la vuelta a lo que habíamos adoptado como norma de lectura

y reinventa su/nuestra forma de mirar la historieta:

Altera el sentido de lectura tradicional.
Juega con el transcurso del tiempo en la historieta.
El contraste entre luz y sombra afecta a los diálogos de los personajes.
Lleva la interacción del texto con su equivalente en imágenes más allá de los conceptos desarrollados por Magritte en sus cuadros.
Investiga sobre lo que sucede cuando un personaje atraviesa los límites del papel a la viñeta, ¿desaparece y muere o hay algo más allá?.
Juega con los márgenes de la viñeta o con diferentes estilos de dibujo.
La simultaneidad de las viñetas de una historieta en el tiempo y el espacio consiguen que un personaje pueda verse a sí mismo en el futuro con sólo agacharse y echar un vistazo a las viñetas que lo rodean.
La presencia del lector y del autor es adivinada por los personajes de la historieta.
Los personajes reflexionan sobre los trucos de dibujo: fondos, perspectiva, realidad-irrealidad... (¿Te alejas del primer plano al entrar en un túnel o simplemente te han dibujado más pequeñito?)...
En definitiva, saca este álbum de la chistera y nos enseña que aún no está todo dicho, que las convenciones adoptadas en este medio son flexibles y los límites sólo los marca la imaginación del autor que se sienta frente al tablero de dibujo para contar historias.

DAVID B. LA ASCENSIÓN DEL GRAN MAL: RECUERDOS DE LA INFANCIA.

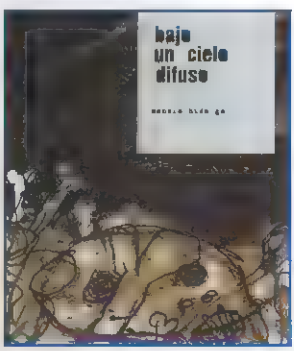
En 1990, David B. funda junto con Lewis Trondheim, Menu, Stanislas, Konturo y Killoffer L´ASSOCIATION: editorial creada y financiada por los propios autores para tener libertad creativa al margen de la industria francesa del cómic. Hasta no hace mucho, el acceso en castellano a la obra de estos historietistas eran las páginas de la extinta Nosotros Somos Los Muertos. Por suerte, uno de los autores más representativos de este colectivo aparece al fin publicado en esta excelente edición. Primer tomo de un minucioso viaje autobiográfico que repasa el tortuoso pasado de su familia. Obra centrada en la enfermedad de su hermano mayor, en la ascensión del gran mal. Un dibujo infantil de minuciosa precisión, que indaga en las sensaciones con las que percibe un niño el mundo. Los monstruos que se esconden bajo la cama, los juegos cargados de significado. La importancia de los recuerdos. Los dibujos de una vieja libreta. Las batallas invadiendo los márgenes de un cuaderno escolar... Historia de brutal sinceridad que retrata el mundo mágico, siniestro y confuso que tiene por escenario la mente de un niño de desbordante imaginación, en la primera de las entregas aparecidas de la mano de Sinse ntido (el total son 6, 5 de ellas publicadas en su país de origen). Imprescindible para entender el cómic de autor en nuestros días, el cómic independiente europeo y el tebeo en general, porque estamos ante una verdadera Obra Maestra.

EXILIOS. ISIDRO FERRER. GRASSA TORO. FONDO & FORMA.

Edición cuidada hasta el más mínimo detalle, en Exilios cobra más importancia el continente que el contenido. Objeto decorativo por sí mismo. Destaca más el diseño de la portada que las historias (¿existencialistas?) del interior. Experimento formal que nos remite al Raúl de los lejanos tiempos de Madriz. Pero, perdida la sorpresa inicial, el resultado de esta obra pierde intensidad y deja de sorprender. Representativa de una forma de entender el cómic como ejercicio de estilo, pose y trascendentales reflexiones. A resaltar el precioso buzón de la portada que manifiesta una vez más la preocupación de autores y editor por sus obras.

BAJO UN CIELO DIFUSO. MANOLO HIDALGO. LA REFERENCIA REFRITA.

Bajo un cielo difuso, de Manolo Hidalgo, está en cierto modo aquejada de los mismos defectos que la obra de Isidro Ferrer y Gassa Toro, pero en menor medida (lógicamente, esta opinión está condicionada por las personalísimas filias, fobias y manías de los que esto escriben y, como tal, es discutible). Manolo Hidalgo comparte lugares comunes con los autores anteriores: los medios en los que ha sido publicado y el tono de reflexión sobre los comportamientos humanos. Lo que diferencia y salva a Hidalgo es el sentido de humor, el tenue hilo que hilvana unas historias con otras o la experimentación gráfica con resultados imaginativos. Las últimas historias tratan de unir, de agrupar en el mismo universo a todo el álbum y logran generar la coherencia necesaria que insufla vida al conjunto, aunque no consigue las cotas de brillantez de, por ejemplo, Silvestre, y el resultado final está varado por la complejidad con la que enmascara un discurso que parece hueco y artificial o, simplemente, no se llega a entender.



ANITA. GABRIELLA GIANDELLI. STEFANO RICCI: IMÁGENES REVELADAS.

El diario de una camarera que fotografía los platos de los clientes (sus ausencias) es la base de este relato al que asistimos, como pudorosos espectadores, partiendo de un momento elegido al azar y despidiéndonos en un punto arbitrario. En la vida real no existen guiones que marquen introducción, nudo

y desenlace. Este diario narra cotidianedades, sensaciones y luminosos sueños. anita es el color, la textura. El tiempo que se detiene en un gesto, una taza, una mano, una mirada. El trazo grueso para definir las figuras contra una luz poderosa de rojo intenso en el cuarto de revelado, de blanquecina irrealidad en los sueños. La luz de la luna llena que inunda una habitación (que te vuelve algo melancólico). Noches en vela espiando el gesto placido de él a su lado, en la cama. El brillo en la piel, plateada y reluciente, de un pez recién pescado. Con una estructura de dos viñetas horizontales por página, sólo rota para añadir una tercera viñeta o para las imágenes a página completa. La voz con los pensamientos de la protagonista envuelve las imágenes. Imágenes detenidas en el tiempo, fotografías borrosas de colores intensos. Con pintura agrietada aplicada a collage de papeles superpuestos. Con la imprecisión de lo entrevisto en sueños, el velo del despertar. Y la resplandeciente luz de los ríos del Nepal... La técnica de Stefano Ricci es una original combinación de los intensos colores de Mattotti, con una suerte de McKean minimalista que agranda los detalles y los simplifica al máximo. La edición de Sinse ntido es, una vez más, impecable.

SILIENT BLANKET. GABRIELLA GIANDELLI: ÓXIDO Y NIEVE.

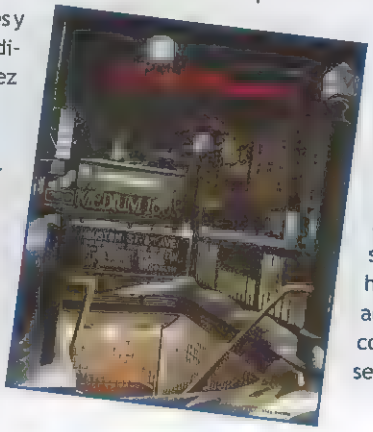
Gabriella Giandelli es, además de guionista de cómic, ilustradora, y eso se nota en este álbum. De nuevo un ritmo lento y la primera persona como figura narrativa. La historia no está tan lograda como anita, los personajes resultan excesivamente rígidos y la recreación de cucarachas, drogadictos, restos de basura y jeringuillas puede llegar a repeler al lector. Sin embargo, nos sirve para descubrir una autora con una espectacular paleta de intensos azules, sombras rojas, perros que hablan, muerte y desesperación. Un tebeo no redondo pero muy interesante.

COLECCIÓN SINHUESO

Esta colección nace para albergar obras de humoristas gráficos que ponen un especial cuidado (como en todos los productos Sinse ntido) tanto en la estética, como en mensaje inteligente. La colección ha sido inaugurada por Das Pastoras, brillante acuarelista de larga trayectoria y de grafismo inconfundible, conocido sobre todo por el lector español, por sus colaboraciones junto al guionista E. Sánchez Abulí en las páginas del Jueves.

ATLAS ESPAÑOL DE LA CULTURA POPULAR. JESÚS CUADRADO: HAMADRÍADE DE LOS TEBEOS

Minuciosa guía de consulta donde cada uno de los datos publicados está contrastado, medido, pesado y estudiado. Nada está dejado al abandono o el azar. Cada una de las entradas ha sido mimada y pulida en este titánico esfuerzo por trazar un mapa cartográfico preciso que sirva de guía de todo aquel que busque ese dato perdido sobre un autor de tebeo. Con el metódico Jesús Cuadrado a la cabeza, y el Colectivo Nutria de rastreadores incansables, podría esperarse una prosa retorcida y confusa con enmarañados juegos de palabras...



¡pues no señor!: además de meticuloso, éste es un diccionario claro, estructurado y concebido para su consulta.

Sólo una pega: al tratarse de un diccionario de uso pensado para ser abierto y cerrado con frecuencia, sería de desear un lomo que no quede hecho un guiñapo, arrugado como un acordeón de tanto abrirse y cerrarse como si las piernas de una cabaretera se tratara...

SINMIEDO

La palabra que define esta colección bien podría ser diferente. Obras diferentes, de diferente formato, diferente temática y diferentes resultados, trabajos muy personales, atados a ningún tipo de condicionante ni encargo.

Y con la cebra que pasó es un bonito cuento que roza los límites de la fábula. Antonio Santos crea y da forma artesanalmente a una historia y un formato que devuelven al lector adulto recuerdos ya olvidados de su infancia perdida. Formato cuadrado, lomo y tapa dura en la más pura tradición del cuento infantil: ilustraciones de una página con textos de apoyo. Una pequeña joya para coleccionistas.

La búsqueda de talentos lleva a Jesús Moreno hasta Italia, de donde proceden tebeos como *anita* y este *Pastilla* de Francesaca Ghermandi que ahora nos ocupa. La autora cuenta sin palabras y a través de los ojos de una niña, una historia de miedos y obsesiones. Un grafismo influido por el mundo de la animación, para una historia personal con la que la autora se estrena en España.

En *Vista Cansada* de Arnal Ballester podemos disfrutar de los magníficos dibujitos (por lo pequeños) de este personal ilustrador. Diminuta y preciosa edición (como siempre, vamos).

SINFUTURO

La colección Sinfuturo reúne las firmas de Carlos Maiques y Francisco Marchante, colaboradores habituales del fanzine *Idiota y Diminuto*. De nuevo se trata de una edición mimada y cuidada al máximo, esta vez puesta al servicio de dos nombres no tan conocidos ni tan internacionales como los que visitan la colección Sinlímite, pero con historias que contar. Formato "novela" para esas ópera prima de autores ya bautizados en el medio, pero que no cuentan con ningún álbum en su currículo.

En ambos casos, nos encontramos ante historias ambiciosas en un blanco y negro desolador. Único nexo en común para dos historias de diferente temática y contadas de diferente forma.

GRACIAS POR SU VISITA: ENCAJANDO LAS PIEZAS

Carlos Maiques es el responsable de *Gracias por su visita*. Historia críptica, referencial, más ambiciosa que pretenciosa, aunque de las dos hay. Personajes perdidos que buscan sus orígenes entre silencios y espacios muertos. Se trata de una historia personal y de personas, que exige tanto por parte del lector en su lectura, como del autor en su narrativa. Maiques juega en el espacio y en el tiempo. Experimenta con estructuras repetitivas, saltos temporales, textos o viñetas mudas. Un trazo, inacabado,

suelto, que contribuye a hacer que los personajes no descansen nunca, salvo en los bordes de la viñeta. Pinceladas sueltas que tienen la virtud de narrar con una sorprendente fluidez. El blanco del papel sirve de contrapunto a las manchas negras y deja respirar a la historia. Relato tranquilo que invita a la reflexión y a la relectura.

KAMCHUDTKA: LOBOS DE PAPEL

Francisco Marchante, al contrario que su compañero de colección, utiliza un vehículo narrativo más convencional, pero, al igual que él, un mensaje menos típico. Kung Fu vagando por la estepa rusa, con la dignidad suficiente como para que la historia funcione... Poesía que mezcla sueños, leyendas y relato histórico consiguiendo un resultado denso y a la vez sencillo. Ejercicio, pues, de contrastes, que recompensa al lector que se adentra en sus páginas.

Dos obras diferentes pero iguales, que vienen decir que no todo es lo mismo en el mundillo del cómic y, al igual que pretende Max, reivindican un medio que puede dar mucho más de sí. Se echa de menos una introducción, algún texto que contextualizara obra y autor, (máxime cuando se trata de gente relativamente desconocida y un formato tan cuidado). En cualquier caso, se trata de una colección a la que paradójicamente, le deseamos el mejor de los futuros.

SINFECHA. UN FUTURO CONSE NTIDO.

La editorial dirigida por Jesús Moreno da muestras de su excelente estado de salud: dieciséis obras en el mercado y un puñado de buenos álbumes en la manga que aparecerán de aquí a finales de año:

El próximo trabajo de Castells llevará el título de *Huracán*. Será a color y la historia, acerca de un naufragio, se basa en una novela de Carlos León.
La colección Sinfuturo dará a luz un nuevo hijo y su padre será Luis Durán, compañero de Mauro Entrialgo en clase y en el *TMEO*. Autor de doble personalidad, que se reparte entre el fanzine de Vitoria y el madrileño Idiota y diminuto, entre otros.
Con Injuve, se tiene prevista la aparición de un álbum colectivo que contará con las firmas de Marchante, Maiques, Juanjo el Rápido, Nacho Casanova... y el propio Max como portadista. El tema: vínculos del lenguaje entre poesía e historieta, y su título: *Plagio de Encantes*.

Pasito a pasito, se desmiente el diagnóstico de esclerosis múltiple al mundo editorial: el enfermo sólo cojea, pero aquí y allá se ven luces que anuncian un prometedor futuro. A veces es preferible arriesgarse y dar un mal paso, que ir a lo seguro pero con una venda en los ojos y caer por el hueco del ascensor.

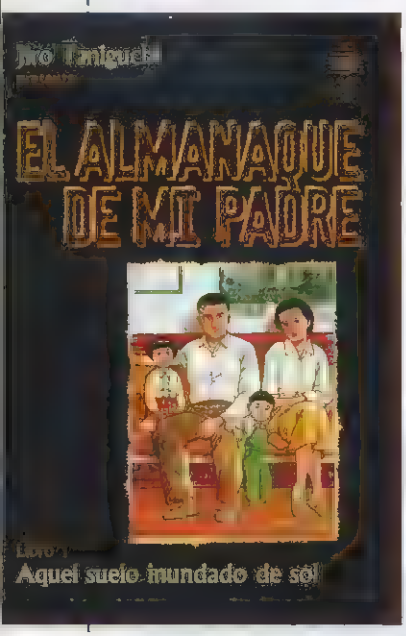
Reseñas

DE LA EVOCACIÓN COMO ARTE

El Almanaque de mi Padre es el manga elegido junto a *Monster* para inaugurar la Biblioteca Pachinco, que es como se denomina la nueva línea de manga para adultos de Planeta de Agostini.

Cuando uno oye hablar de un cómic para adultos, automáticamente supone que habrá sexo explícito y violencia. De hecho, uno se teme que sólo haya sexo y violencia, como si el lector adulto de tebeos tuviera que ser una especie de ser asocial y pajillero.

Con la llegada de Jaime Rodríguez a Planeta, algo cambió para bien en la línea Manga y de librerías especializadas. Percibiendo que el mercado de quiosco tradicional comenzaba a dar síntomas de agotamiento, Planeta dio a Jaime Rodríguez el caramelo envenenado que suponía el relanzar una línea de productos que pudieran tener un ciclo vital más largo (para que compensase las escasas ventas que se les suponía por su vocación minoritaria). Del éxito de obras como Adolf, nace precisamente la Biblioteca Pachinco, dirigida esta vez al quiosco, con una vocación mayoritaria, pero sin renunciar a esa calidad que pretende ser su seña de identidad.



Jiro Taniguchi nació en 1947 en Totori y debutó profesionalmente en 1970. Desde entonces nos ha ido ofreciendo multitud de mangas espléndidamente dibujados, entre los que destacan sus colaboraciones con el guionista de cine Natsuo Sekigawa (En tiempos de Botcham, Hotel Harbour View), Ryuchiro Utsumi (El Olmo y otras historias), Moebius (Ícaro) y sus excelentes obras en solitario (El caminante o la misma que hoy nos ocupa). Taniguchi es un autor de reconocidas influencias europeas (suele citar a menudo a Moebius, Bilal o Crispin como inspiradores de su arte) y eso facilita el acceso del lector no iniciado en su producción, ya que su dibujo, composición de página y recursos narrativos son perfectamente asimilables sin esfuerzo por el lector ocasional. Autor reconocido en Europa (goza de ediciones en Francia e Italia de sus principales obras) y Japón (ganó el prestigioso premio Osamu Tezuka en 1998, por Botcham), no es, sin embargo, demasiado popular en EE.UU., donde, pese a que Greg Rucka recomendó su Benkei in Nueva York, parece que se sale de lo que llamaríamos los estándares habituales a los que el público de Viz está acostumbrado. En España, por su parte, hemos tenido ocasión de leer la magnífica El caminante serializada en El Víbora (¿para cuándo una edición en tomo, Sr. Berenger?) y Planeta editó hace unos años Hotel Harbour View (agotada e inencontrable a día de hoy). Ambas obras fueron bien acogidas, pero en la vorágine de la fiebre manga, el autor fue pronto relegado a un segundo plano y se apostó por productos con un tirón mayor entre el otaku medio.

Taniguchi se caracteriza por un estilo de dibujo limpio, de trazo uniforme y un uso prudencial de las sombras que le acerca a la línea clara. Sus fondos, de un realismo cuasifotográfico, y el uso intensivo de las tramas otorgan al tebeo una elegancia formal poco habitual en el mercado japonés, comparable a la de un Otomo estilizado. Más que gráficamente, Taniguchi muestra sus influencias europeas en la composición de página y en los planos elegidos para contar la historia (y eso es de agradecer para el lector poco habituado a al narrativa nipona). Tampoco

encontraremos en esta obra las exageraciones expresionistas habituales en muchos autores japoneses, sino que, en todo momento el autor optará por una representación naturalista de expresiones, acciones y sentimientos. Si bien Jiro Taniguchi es un consumado artista gráfico, la razón por la que El Almanaque de mi Padre es uno de los mejores mangas que uno puede encontrar, (comparable a obras maestras como Akira o Adolf), es la historia que nos narra: un evocativo análisis de la compleja relación padre/hijo. En el velatorio previo al funeral de su padre, Youichi se enfrenta por fin a un pasado doloroso y lleno de resentimientos. Acompañado de los familiares del difunto, rememora la relación con su padre en la infancia, juventud y vida adulta, a la vez que salda cuentas con un progenitor que no supo mostrarle el afecto necesario, pero que tampoco era tan malo como él creía.

Pese a las profundas diferencias entre la sociedad y la cultura japonesas y la española, uno se sorprende sintiéndose absolutamente implicado con unos personajes de carne y hueso y con su devenir futuro.

"TAL COMO DIJO MI TÍO, POCO A POCO, A MEDIDA QUE IBA HACIÉNDOME MAYOR, IBA ENTENDIENDO LAS RAZONES POR LAS QUE MIS PADRES SE HABÍAN DIVORCIADO..."

El ritmo pausado, la ausencia de todo tipo de acción, la presencia de sentimientos a menudo incómodos para el lector, podrían ser obstáculos en manos de un autor menos dotado, pero Taniguchi se revela como un consumado maestro en el difícil arte de narrar una historia sobre afectos, amores y desamores sin caer en la cursilería. Muchas veces nos cuesta encontrar un cómic que sea por sí mismo equiparable a un libro o una película en cuanto a riqueza expresiva y contenidos, un cómic que podamos presentar a nuestros amigos como una historia que deben leer. Éste es uno de ésos, y nadie mínimamente interesado en el medio debería dejarlo pasar.

Finalmente, cabe destacar los valores de la edición, con una cuidada traducción, rotulación e impresión a un ajustado precio.

Quizá la edición francesa tenga un diseño de portada más bonito, pero no es cuestión de quejarse.

Koldo Azpitarte

El almanaque de mi padre (1 de 3)
Planeta de Agostini
Jiro Taniguchi
Rústica, B/N. 96 páginas. 690 Ptas.

UN CIELO GRIS COMO LA MUERTE

La aparición, hace ya varios años, de *Casos Violentos* hizo que viéramos y se vieran los tebeos con otros ojos. Aunque en España apareciera mucho más tarde, un desconocido Neil Gaiman sorprendía con un guión intimista, rayando lo autobiográfico, tan entrañable como perturbador, muy alejado de su posterior trabajo en Sandman. Por su parte, a Dave McKean le serviría de excelente tarjeta de presentación y fue en gran medida el causante de su incorporación al mercado americano.

El tiempo pasa y aquella historia, en su momento escrita y dibujada con las pretensiones e ilusión que da la juventud y el creer en lo que se hace, da paso a *Mr. Punch*, su continuación o complemento, esta vez fruto de dos autores maduros, consagrados, conocedores del medio y sus recursos.

Mr. Punch, al igual que su predecesora, es una historia de recuerdos. Una historia adulta desde la perspectiva de un niño. La infancia persiste en nuestra memoria en forma de lejanos recuerdos, pequeños detalles como una enigmática habitación cerrada, un helado que ya no se puede encontrar, un color, fragmentos de una conversación que sólo entiendes años después... Gaiman desempeña la nada fácil tarea de recrear esas atmósferas y sensaciones tratando de esquivar el rígido punto de vista de un mundo dominado por adultos. En consecuencia, las situaciones son confusas, los recuerdos no nítidos y las imágenes se distorsionan.

Mr. Punch es además una historia de comienzos y finales. Del niño que empieza a descubrir y experimentar en oposición al abuelo que ya lo ha vivido todo. El mundo, poco a poco, deja de ser blanco y negro para mostrar gamas de grises. La doble historia es sutilmente contada por Gaiman, que no duda en descargar todo el peso del relato sobre el joven protagonista y su visión del mundo y de la vida para revelar sólo con silencios o las palabras justas la historia adulta. Como lectores, consigue que adoptamos el rol de niño ingenuo pero como adultos no podemos apartar la vista y pasar por alto la realidad de los hechos. Esta contradicción se convierte en uno de los mayores aciertos del libro puesto que consigue hacer avanzar la historia a medida que capta nuestra atención. Es aterrador haber crecido y poder descubrir que Mr. Punch no sólo existe en el teatro de guiñoles.

Una vez leída resulta imposible imaginar la narración sin las aportaciones gráficas de McKean, nombre, en principio asociado al del escritor británico y ahora pronunciado con entidad propia. Su visión de *Mr. Punch* va más allá de la simplemente narrativa para aportar vida al conjunto y activar los mecanismos psicológicos ideados por Gaiman. La amistad entre ambos trasciende lo profesional y provoca que el guionista sepa para quien escribe y lo que puede esperar del dibujante.

El talento de McKean para volcar sobre el papel las imágenes que mejor se adaptan al relato sorprende y maravilla. Imágenes luminosas, amalgama de estilos, influencias y técnicas. El despliegue técnico es desbordante:

-Dibujo a tinta cada vez más despojado de adornos.
-Cuidada tipografía diseñada por él mismo.

-Macrofotografía con objetivos especiales logrando desenfoques selectivos y deliberados en ciertas zonas de la imagen.

-Simula el aspecto de las antiguas cámaras "Brownie": fotografías en blanco y negro con emulsiones granulosas viradas a sepia y de baja resolución.

-Raspados, distorsiones y efectos de movimiento, logrados manualmente, manipulando el revelado en la ampliadora y/o mediante tratamiento por ordenador.

-Maquetas, recortes, máscaras, teatrillos, sombras chinescas, artefactos mecánicos, proyección de diapositivas sobre telas, gasas, papel... Todo ello fotografiado y reordenado en collages con mestizaje de técnicas y estilos, unificados a través del Mac.

-Emplea cámaras de placas para conseguir imágenes de gran detalle y alta calidad con una iluminación de estudio muy cuidada.

-Pinta sobre las fotografías, posiblemente al óleo, con pinceles secos.

Guionista y dibujante crean una obra que va a ser difícil que puedan superar. Los recuerdos que Gaiman detiene en palabras, toman forma de la mano de McKean en imágenes que atrapan la mirada del lector para permanecer en su memoria.

McKean controla plenamente sus recursos y es capaz de trasladar al papel las visiones que cruzan fugaces las mentes de guionista y dibujante en un control completo sobre el resultado final. Domina cada técnica y, cómo un prestidigitador, hace surgir lo imposible de la sabia combinación de las que considera adecuadas en cada caso. No disimula las influencias de autores de historieta (Mattoti y Muñoz o incluso el español Raúl) o ajenos al medio (pintores por él admirados como Egon Schiele o el surrealista Joseph Cornellius) bebiendo de cada uno pero haciendo suyos los préstamos, trasladándolos a su propio estilo. No deja de experimentar sin perder de vista la narración. No deja de crear imágenes de gran belleza sin olvidar su función dentro del relato.

Nos encontramos ante lo mejor de ambos autores. Un trabajo sin presiones editoriales que nace por el placer de explorar las posibilidades del medio. Surgido también por la necesidad de narrar en si misma, de dar forma a las ideas, se pueden permitir el lujo de rehacer por completo guión e imágenes hasta alcanzar el resultado deseado. En cada viñeta se aprecia la dedicación y horas de búsqueda que han sido necesarias hasta alcanzar las palabras justas, la iluminación adecuada, el gesto, la imagen perfecta, el matiz exacto que convierten a esta obra en una delicia para los sentidos.

Mr. Omaetxebarria y Mr. Pascual

Mr. Punch
Norma Editorial
Guión: Neil Gaiman. Dibujo: Dave Mckean
Cartoné. 96 Páginas. Color. 3500 Pesetas

SUPERHÉROES EN EL SIGLO XXI

Rising Stars es una obra del guionista J. Michael Straczynski, conocido principalmente por sus guiones para televisión (en especial, por la serie Babylon 5 de la que fue creador y principal impulsor), acompañado de diversos dibujantes.

La verdad, antes de abrir el primer número las malas vibraciones se apoderan de uno. Un tebeo sobre superhéroes ¡otro más! editado por Top Cow, casa de tebeos tan "brillantes" (por el papel en que se impime el tebeo que no por el talento artístico) como Arcanum, Witchblade, Ascension, y demás. Sin embargo, una vez abierto el ejemplar, nos encontramos ante una historia bien trenzada, entretenida, con cabos sueltos y giros inesperados dosificados inteligentemente; con una historia contada por alguien que tiene algo que decir y sabe hacerlo, una historia de género pero que, en cuanto a su contenido, da mucho más de lo normal en este tipo de tebeos. A modo de ejemplo, aspectos como la intervención del gobierno para el control, eliminación o posible uso de los "especiales" (los superhéroes de este tebeo) para sus intereses, o las diferentes actitudes personales que adopta cada uno de ellos respecto a sus poderes. Todo eso, en el marco de un relato donde ya no existen buenos y malos porque sí, si no que todos tienen su propia e interesante historia que les hace ser como son y actuar como lo hacen.

La serie constará de tres partes y se prolongará durante mas de veinte episodios. Hasta ahora, en España hemos visto publicada la primera y el principio de la segunda, en donde se nos presentan los personajes y su origen, junto a la investigación sobre unos asesinatos que tendrá graves consecuencias para los especiales y el resto del mundo, y en el que la tesis principal consiste en que los poderes agudizan lo que hubieran sido esas personas sin ellos. Así, la gente mediocre sigue siendo mediocre a pesar de sus poderes, aquellos con inclinaciones perversas son más perversos porque su poder se lo permite, o los carentes de personalidad lo siguen siendo aunque habrá quien saque provecho de ellos.
Una obra coral en donde Straczynski juega con los arquetipos y tópicos del género demostrando lo fácil que es dar una visión diferente y personal de los superhéroes a poco que se tenga un poco de libertad creativa e imaginación para aprovecharla.

En el lado negativo hay que destacar el horrible dibujo en la línea habitual de las producciones de Top Cow. Primero, un tal Keu Cha y luego Christian Zanier sobre bocetos de Ken Lashley realizan una labor torpe y sin garra, con un dominio escaso de la anatomía, la perspectiva o la composición aunque, en general, es un tebeo legible ya que, según parece, Straczynski debe pasar a sus colaboradores unos guiones bastante exhaustivos con lo que a nivel narrativo el dibujo suele cumplir (muy justito). En este sentido, llegan buenas noticias desde USA, ya que parece ser que Brent Anderson (el dibujante de *Astro City*) se va a hacer cargo de la tercera y última parte de la serie.

Por lo demás, esperar que *Rising Stars* se siga vendiendo bien por estos lares y podamos ver su final, (en USA está entre los veinte cómics más vendidos), y que Planeta publique su otra serie, *Midnight Nation*, que ya ha anuncuado para el año próximo. Además ésta sí tiene un buen artista en la parte gráfica, el elegante Gary Frank.

Raúl Sastre

RISING STARS serie abierta.
Planeta DeAgostini
Guión: J. Michael Straczynski Dibujo: Keu Cha, Christian Zanier, Ken Lashley
Grapa. Color. 24 páginas. 250pesetas.

Checklist

Imprescindible | Recomendable | N Novedad

AMANIACO

GAROU CHAN # 4
Studio Kôsen
32 Págs. B/N. 275 Pts.
Último número

AUNQUE TE RINDAS... Y OTRAS HISTORIAS
Guillermo March
48 Págs. B/N y color. 395 Pts.

ARES INFORMÁTICA

VIDEO GUARRA AI
Álvarez, Muñoz.
275 Pts

TOP COMICS
(revista de cómic americano)
68 Págs. Color. 795 ptas., (incluye CD)

DOKAN
(revista de cómic japonés)
68 Págs. Color. 795 ptas., (incluye CD)

SHIRASE
(revista de cómic japonés)
68 Págs. Color. 695 ptas., (incluye CD)

MINAMI
(revista de cómic japonés)
68 Págs. Color. 795 ptas., (incluye CD y suplemento (encarte) con comics de los lectores.)

HENTAI
(revista de cómic erótico japonés) 68 Págs. Color. 975 ptas., (incluye CD)

ASTIBERRI

TRAMA 8
Revista de información.
56 Págs. Color. Gratuita.
Incluye una historia corta de Grendel por Matt Wagner y Tim Sale.

GRENDEL BLANCO, NEGRO Y ROJO 1 de 3
Wagner y otros. Prestigio.
64 Págs. Bitono. 750 Pts.

DOLMEN EDICIONES

DOLMEN #66
56 páginas, B/N, 325 Pts.

SÓLO UN PEREGRINO 1 de 2
Ennis y Ezquerra.
Prestigio. 72 Págs, Color, 950 Pts.

LIBERTY MEADOWS
Frank Cho
128 páginas, B/N, 1650 Pts.

EROS COMIX 7
VVAA
64 páginas, 450 Pts.

GLENAT

CARD CAPTOR SAKURA n°7
Clamp.
192 Págs. B/N. 1.200 Pts.

DRAGON HEAD #4
Minetarô Mochizuki
240 Págs. B/N. 1.400 Pts.

RANMA 1/2 #2
Rumiko takahashi.
180 páginas. B/N. 1200 Pts.

RANMA 1/2 #19
Rumiko takahashi.
180 páginas. B/N. 1200 Pts.

CABALLEROS ZODIACO #2
Masami Kurumada
180 páginas. B/N. 1200 Pts.

CABALLEROS ZODIACO #20
Masami Kurumada.
180 páginas. B/N. 1200 Pts.

ZETSUAI #2
180 Págs. B/N. 1.200 Pts.

KOOLAU EL LEPROSO # 2
Carlos Giménez
Cartoné. 48 Págs. B/N. 1.600 Pts.

QUETZACOATL #4
Cartoné 48 Págs. Color 1.600 Pts.

COMICS CINE
Cartoné. 120 Págs. Clor.

LA CÚPULA

EL VÍBORA n° 262
VVAA.
68 Páginas. 450 Pts.

KISS CÓMIX n° 121
VVAA.
68 Páginas. 440 Pts.

BALAS PERDIDAS # 15
David Lapham.
36 Págs. B/N. 275 Pts.

TANK GIRL # 1
Hewlet
36 Páginas. B/N. 375 Pts.

ESCOMBROS # 4

Cooper
36 Páginas. B/N. 275 Pts.

BOLA OCHO # 6
Clowes.
36 Páginas. B/N. 275 Pts.

MIS PROBLEMAS CON LAS MUJERES (4ª edición)
Crumb.
68 Páginas. B/N. 925 Pts.

MANGALINE

ANGEL SANCTUARY # 1
Kaori Yuuki
200 Págs. B/N. 795 Pts. N

YURA Y MAKOTO # 2
Aki Katsui
190 Págs B/N y color. 895 Ptas.

BERSERK# 2
Kentaro Miura
240 Págs B/N. 995 Ptas.

PLEASE SAVE MY EARTH # 2
Saki Hiwatari.
200 Págs B/N. 795 Ptas.

NORMA

EUROPA

LA MAZMORRA AMANECER -99: EL CAMISÓN
Sfar, Trodheim y Blain..
48 Págs. Color. Rústica. 1250 Pts.

GIPSY 4: LOS OJOS NEGROS
Smolderen, Marini
Cartoné. 56 Págs. Color. 210 Pts.

VIEJOS CANALLAS 1: ESPÍRITU DE FAMILIA
Trillo, Mandrafina.
Rústica. 104 Págs.
B/N. 2300 Pts.

OFRENDAS
Brom.
Libro de ilustración
Rústica. 128 Págs. Color. 3500 Pts.

USA

BATMAN # 8
Grayson, Eagleshman
Prestigio. 48 Págs. Color. 750 Pts.

BATMAN # 9
Edginton, D'Israeli.
Prestigio. 48 Págs. Color. 750 Pts.

SUPERMAN #10
VVAA
Prestigio 72 págs. Color. 975 Pts.

SUPERMAN # 11
Kesel, Braithwaite
Prestigio 56 págs. Color. 850 Pts.

BATMAN: EL REGRESO DEL SEÑOR DE LA NOCHE
Miller
Cartoné. 224 Págs.
Color. 1950 Pts.

ZITTS # 2
Scott, Borgman
Tiras de humor
128 Págs. B/N. 1750 Pts.

VÉRTIGO

TRANSMETROPOLITAN: REGRESO A LOS ORÍGENES # 1
Ellis, Robertson
Prestigio. 48 págs. Color. 750 Pts.

HELLBLAZER: EL ULTIMO HOMBRE 2 (De 3)
Jenkins y Phillips
Prestigio. 48 págs. Color. 750 Pts.

LOS INVISIBLES: MONSTRUOS REALES
Morrison y varios
Prestigio. 96 Págs.
Color. 1750 Pts.

MANGA

RECORD OF LODOSS WAR # 10
Mizuno, Natsumoto
48 Págs. B/N. 700 Pts.

CÓMO DIBUJAR MANGAS VOL 3
Rústica. 120 Págs. B/N. 1600 Pts.

REVISTAS

¡DIBUS!, Nº20
Revista.
80 Págs. Color. 695 Pts.

PLANETA DE AGOSTINI

LÍNEA X-MEN

LOBEZNO # 68
Tieri, Chen
24 Págs. Color. 250 Pts.

PATRULLA-X # 68
Claremont, Larroca.
24 Págs. Color. 250 Pts.

X-MEN # 68
Claremont, Yu.
24 Págs. Color. 250 Pts.

X-MEN
LA BÚSQUEDA DE CÍCLOPE # 2
Harris, Raney.
24 Págs. Color. 250 Pts.

PATRULLA-X:
LOS AÑOS PERDIDOS 13
John Byrne.
24 Págs. Color. 250 Pts.

SIEMPRE PATRULLA X # 1
Nicieza, Maguire
24 Págs. Color. 250 Pts. N

LÍNEA HÉROES MARVEL

VENGADORES # 37
Busiek, Pérez
24 Págs. Color. 250 Pts.

4 FANTÁSTICOS # 2
Marín, Pacheco, Merino.
24 Págs. Color. 250 Pts.

THOR # 32
Jurgens, Kubert
24 Págs. Color. 250 Pts.

HISTORIAS JAMÁS CONTADAS DE LOS 4 F: RED RICHARDS
David, Fegredo
72 Págs. Color. 690 Pts.
UNIVERSO MARVEL X # 1 (de 6)
Krueger, Braithwaite
96 Págs. Color. 990 Pts. N

CAPITAN MARVEL # 13
David, Cross
24 Págs. Color. 250 Pts.

LÍNEA MARVEL KNIGHTS

MARVEL KNIGHT:PUNISHER # 7
Garth Ennis, Steve Dillon
24 Págs. Color. 250 Pts.

MARVEL KNIGHTS: DAREDEVIL # 19
Jenkins, Winsdale
24 Págs. Color. 250 Pts.

MARVEL KNIGHTS # 7
Chuck Dixon, Barreto
24 Págs. Color. 250 Pts.

LÍNEA EXCELSIOR

BIBLIOTECA MARVEL: THOR # 7
Stan Lee, Jack Kirby
160 páginas. B/N. 750 Pts.

BIBLIOTECA MARVEL: DAREDEVIL # 7
Lee, Colan, Kirby
160 páginas. B/N. 750 Pts.

BIBLIOTECA MARVEL: LOS ETERNOS # 1
Kirby
160 páginas. B/N. 750 Pts.

SELECCIONES MARVEL # 19: HULK
Lee, Colan, Kirby
160 páginas. B/N. 750 Pts.

SPIDERMAN DE JOHN ROMITA # 35
Lee, Romita
40 Págs. Color. 395 Pts.

LÍNEA SPIDERMAN

SPIDERMAN # 27
80 Págs. Color. 600 Pts

WILDSTORM

GEN 13 # 7
Raab, Benes
24 Págs. Color. 250 Pts.

THE AUTHORITY # 19
Millar, Quietly.
24 Págs. Color. 250 Pts.

RESIDENT EVIL FUEGO Y HIELO
Varios autores.
96 Págs. Color. 990 Pts.

IMAGE TMP

SPAWN: DARK AGES # 7
Holguin, McCormack-Sharp
24 Págs. Color. 250 Pts.

SPAWN # 91
MacFarlane, Holguin, Capullo.
24 Págs. Color. 250 Pts.

SPAWN UNDEAD 8 de 9
Jenkins, Turner
24 Págs. Color. 250 Pts.

AMERICA'S BEST COMICS

TOM STRONG # 11
Moore, Sprouse
24 Págs. Color. 250 Pts.

TOP COW

RISING STARS # 13
Straczynski, Zanier, Livesay
24 Págs. Color. 250 Pts.

SPIRIT OF TAO # 14 de 15
D. Tron, Tan
24 Págs. Color. 250 Pts.

WITCHBLADE # 25
Varios autores
24 Págs. Color. 250 Pts.
Último número.

TOMB RAIDER # 10
Jurgens, Park
24 Págs. Color. 250 Pts.
Último número.

THE MAGDALENA
Chen, Benitez.
72 Págs. Color. 990 Pts.
Último número.

KIN # 1 N
Frank
24 Págs. Color. 250 Pts.

THE DARKNESS # 15
Coney, Benitez.
24 Págs. Color. 250 Pts.

IMAGE

DARKMINDS # 1 de 8 N
Lee, Tsang
24 Págs. Color. 250 Pts.

WARLANDS # 1 de 12 N
Lee, Tsang
24 Págs. Color. 250 Pts.

STONE # 7 de 8
Haberlin, Portacio, Alanguilan
24 Págs. Color. 250 Pts.

CLIFFHANGER

STEAM PUNK # 7
Kelly, Bachallo
24 Págs. Color. 250 Pts.

DARK HORSE

ONI
Land, Lee
72 Págs. Color. 890 Pts.

MINDHUNTER # 1 N
Quee, Rubi.
24 Págs. Color. 250 Pts.

SEMIC

ALONE IN THE DARK
Lofficier, Haley
48 Págs. Color. 450 Pts.

STAR WARS

EL FIN DEL INFINITO # 1 de 2
Mills, Bachs.
Prestigio. 48 Págs. Color. 695 Pts.

FANTAGRAPHICS

USAGI YOJIMBO: SAMURAI
Sakai
144 Págs. B/N. 1190 Pts

MANGA

MIS RECUERDOS DE INSTITUTO #1 de 6 N
Mizusawa
64 Págs. B/N. 400 Pts.

CARAMEL DIARY
Mizusawa
192 páginas. B/N. 995 Pts.

4C: ILUSTRACIONES DE MASA-KAZU KATSURA
Katsura
Cartoné. 224 Págs. 3985 Pts.

VIDEO GIRL Ai # 1 de 15 N
Katsura
192 Págs. B/N. 1190 Pts.

SOMOS CHICOS DE MENTA # 13 de 16
Yoshizumi
64 Págs. B/N. 395 Pts

LÍNEA CONAN

EL REINO SALVAJE DE CONAN 13
Varios Autores
48 Págs. B/N. 425 Pts.

Syldavia
Comics
TODO EN COMICS (Europeo, Manga, Americano...)
- Novedades, colecciones, segundamano, novedades magic, colecciones Pokemon, merchandising, libros (ciencia ficción, fantasía, novela histórica, heroica)...
¡¡¡¡Y muy pronto todo en Previews y Europeo en su idioma original!!!!
C/ Trafalgar 16 (junto a la plaza Olavide)
Tel / Fax: 91 446 74 52
syldavia_comic@jet.es

NORMA Comics
CÓMICS, MANGA, ARTBOOKS, MERCHANDISING, GAMES WORKSHOP, CAMISETAS, VIDEOS, FIGURAS, JUEGOS DE ROL, POSTERS, PREVIEWS, NOVELAS CF Y FANTASÍA HEROICA
Tfno/Fax: 964 256 872
C/ ALLOZA 152, 12001 CASTELLON

GIGAMESH
Rda. San Pedro, 53. 08010 Barcelona
vicio y subcultura
Descubre por qué se nos considera la librería especializada con más personalidad que existe en España.
Libros, revistas, libros, juegos de rol, wargames, algo de cómics y... libros.
Visítanos en www.gigamesh.com

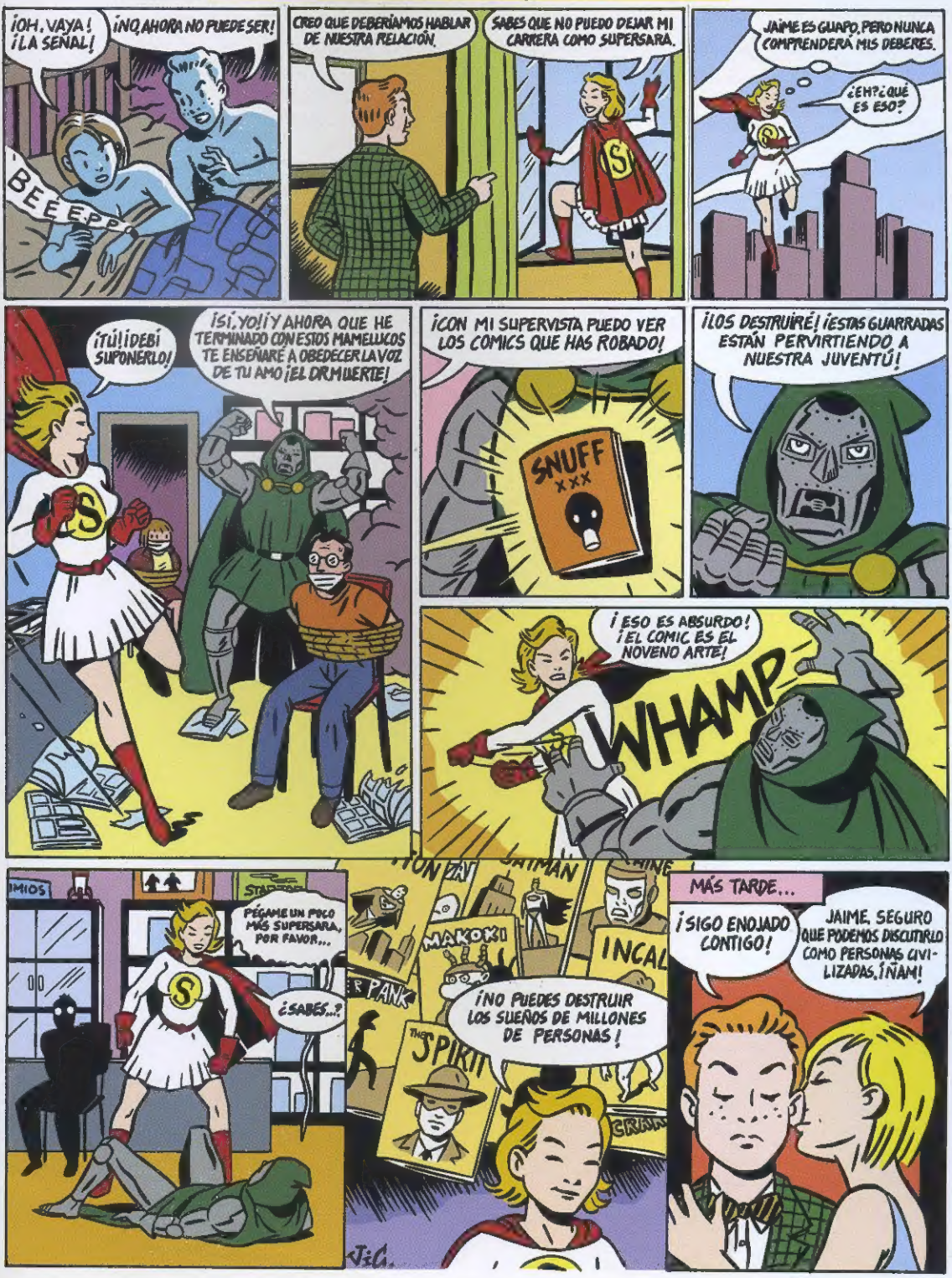
COMANDANTE ZORITA, 4
24004 LEÓN
TELF. 987 263225

ElekTra

PRESENTA

"SuperSara vs. el Imperio del Mal"

SAN BERNARDO, 20
28015 MADRID
TELF. 91 521 39 75


¡OH, VAYA! ¡LA SEÑAL!
¡NO, AHORA NO PUEDE SER!
BEEEPP
CREO QUE DEBERÍAMOS HABLAR DE NUESTRA RELACIÓN.
SABES QUE NO PUEDO DEJAR MI CARRERA COMO SUPERSARA.
JAIME ES GUAPO, PERO NUNCA COMPRENDERÁ MIS DEBERES.
¿EH? ¿QUÉ ES ESO?
¡TÚ! ¡DEBÍ SUPONERLO!
¡SÍ, YO! ¡Y AHORA QUE HE TERMINADO CON ESTOS MAMELUCOS TE ENSEÑARÉ A OBEDECER LA VOZ DE TU AMO ¡EL DR MUERTE!
¡CON MI SUPERVISTA PUEDO VER LOS COMICS QUE HAS ROBADO!
SNUFF
XXX
¡LOS DESTRUIRÉ! ¡ESTAS GUARRADAS ESTÁN PERVIRTIENDO A NUESTRA JUVENTÚ!
¡ESO ES ABSURDO! ¡EL COMIC ES EL NOVENO ARTE!
WHAMP
PÉGAME UN POCO MÁS SUPERSARA, POR FAVOR...
¿SABÉS...?
MAKOKI
INCAL
THE SPIRIT
¡NO PUEDES DESTRUIR LOS SUEÑOS DE MILLONES DE PERSONAS!
MÁS TARDE...
¡SIGO ENOJADO CONTIGO!
JAIME, SEGURO QUE PODEMOS DISCUTIRLO COMO PERSONAS CIVILIZADAS. ¡ÑAM!

JOKER ...

ahora
por

duplicado

Todo
en
comic

c/ Bertendona 2
Bilbao
94 4159127

Segunda mano
Comic de importacion
Ciencia ficcion, novela gotica y pulp
Merchandising...

Todo
en
juegos

c/ Fdez. del Campo 24
Bilbao
94 4439297

Rol nacional y de importacion
Juegos de cartas (Magic, Pokemon, L5R...)
Figuras de plomo, tablero, estrategia...
Campeonatos, mesas de juego...

QRG
Comic Release Group
LA MAYOR BIBLIOTECA DE COMICS EN ESPAÑOL EXISTENTE EN LA RED:
www.lamansion-crg.net/
TODO LO QUE BUSCAS: DC, MARVEL, IMAGE, MANGA, EUROPEO, LATINOAMERICANO Y MUCHO MÁS.